



#### 任玩任試 Dreamcast 及 NEO GEO Pocket 多款勁 GAME

SEGA RALLY 2、神機世界EVOLUTION、SONIC ADVENTURE、戰國TURB、VIRTUA FIGHTER 3tb······連串強勁Dreamcast遊戲即時體驗,感受新世代遊戲機帶來的前所未有新感受。

#### Dreamcast 超人氣遊戲角色扮演大賽

扮嘢搞嘢開派對,扮得出色即可贏取Dreamcast大獎。歡迎觀眾1月31日到場參觀。

#### Dreamcast 超勁新 GAME 優先預展

1999年Dreamcast強打之作率先披露,絕對要先睹為快。

#### VIRTUA FIGHTER 3tb 及 SONIC ADVENTURE 繪畫大賽得獎作品展覽及頒獎禮

#### 靚靚模特兒教您玩新 GAME!

- © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998 © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998 © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

- © 1998 GE
- © SEGA ENTERPRISES, LTD. & ESP, 1998 ILLUSTRATION/小林治

Tetris © 1987 Elorg Tetris 4D © 1998 Elorg Tetris Original Concept & Design byAlexey Pajitnov Tetris 4D™ licensed to The Tetris Company and sublicensed to Bullet-Proof Software Inc.

Tetris© and Tetris 4D™ sublicensed to Bullet-Proof Software Inc. by The Tetris Company All Rights Reserved. © 1998 NEC Home Electronics, Ltd.

查詢電話: 2357-8876

協辦機構



西九龍中心

GAME PLAYERS MAGAZINE



**GAME PLUS** 



正文社出版有限公司

- © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998 GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADMARKS OF TOHO CO., LTD © 1998 TOHO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
- © 1998 TOHO · TOHOEIGA © FORTYFIVE CO., LTD. 1998 © Rage Softwer Plo 1998
- © 1992 MASAO MASUTAMI & YOKO KUROYANAGI
- 1998 NEC Home Electronics, Ltd.







## 第九十二號

級

ACT
BREAK NECK 37
LEGEND 36
SONIC ADVENTURE 98
惡魔城默示錄29
盗墓者388
變色龍小子 2 39
AVG
WITH YOU ~ 願你凝望我 22
ETC 20 SA, November 2006
炸錳拉麵40
FIG
BLOODY ROAR 2 18
MARVEL SUPER HEROES vs
STREET FIGHTER EX EDITION 17
MARVEL vs CAPCOM

	遊戲意引(以遊戲性質及筆順排序)	)
1	幕末浪漫 月華之劍士 2	04
	RPG	
	ANGELIQUE 天空的鎮魂歌	33
	FINAL FANTASY VIII	14
-	TALES OF PHANTASIA	64
	THOUSAND ARMS	42
ļ	幻想水滸傳Ⅱ	48
I	玉繭物語1	24
	神機世界 EVOLUTION	15
ľ	陸行鳥不思議迷宮 2	20
	RAC	
Į	TONNI RALLY	38
I	頭文字 D	34
ľ	SLG	
ŀ	GLOBAL FORCE 新·戰鬥國家	28
ı	主題水族館	30

艾莉工作室	112
快刀亂麻 雅	23
新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	72
維新之嵐 幕末志士傳	32
魔女大作戰	24
SPT	
BASS RISE	37
實況 POWERFUL 棒球	35
SRPG	
DIGIMON WORLD	27
STG	
B-MOVIE	38
衰仔樂園	25
TAB	
遊戲王	26
感謝MELTINA提供書籍	
夢回三國掃描製作	



#### 遊戲誌編輯推選

1998年十大遊戲新聞......13

#### 披露 Sega Rally 2 上網手續

DREAMCAST上網答問大會.....

#### 新 GAME 介紹

FINAL FANTASY VIII	14
神機世界 EVOLUTION	15
MARVEL VS CAPCOM	16
MARVEL SUPER HEROES VS	STREET
FIGHTER EX EDITION	17
BLOODY ROAR 2	18
WITH YOU ~願你凝望我	22
快刀亂麻 雅	23
魔女大作戰	24
衰仔樂園	25
遊戲王	26
DIGIMON WORLD	27
GLOBAL FORCE 新·戰鬥國家	28

惡魔城默示錄	.29	
主題水族館	.30	
維新之嵐 幕末志士傳	.32	
ANGELIQUE 天空的鎮魂歌	. 33	
頭文字 D	.34	
實況 POWERFUL 棒球	.35	
LEGEND	.36	
BASS RISE	.37	
BREAK NECK	.37	
B-MOVIE	.38	
TONNI RALLY	.38	
變色龍小子2	.39	
炸蜢拉麵	40	

#### 

- ◆責任編輯/**米奇**
- ◆編輯部/JAMES WONG、 FUKUDA、赤目黑龍、小健健、 KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇・非洲・ 古拉拉\_B、天草四郎時貞、怪傑
- ◆特約筆者/HAJIME、畑山哲哉、酒井明明、超音潛艇
- ◆封面設計/JOAN
- ◆美術部/子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
- ◆對日聯絡及市場發展/畑山哲哉
- ◆廣告部/吳學智 ATUS NG 電話: 2511-8208
- ◆電腦分色/御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、 RED STAR GRAPHIC PRINTING.
- ◆印刷/凸版印刷(香港)有限公司
- 地址:新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心 ◆發行/德強記畫報社
- ▼ 数11/ 德姆記書報任

地址: 九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座 電話: 2720-8888

#### NA EN 24 7/1 AB

#### 隨書附送 不另收費

附錄 1 緊貼東洋娛樂潮流 PLAYER'S ZONE VOL.11

附錄2二大遊戲特輯

裏·家庭遊戲報告書1999 PocketStation 入門手冊

#### 攻略一族

THOUSAND ARMS	
幻想水滸傳Ⅱ	
TALES OF PHANTASIA	64
新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	
盗墓者3	88
SONIC ADVENTURE	98
幕末浪漫 月華之劍士 2	104
遊戲研究坊:艾莉工作室	112
遊戲研究坊:陸行鳥不思議迷宮2	120
游戲研究坊:玉繭物語	124

#### 玩家特品

優惠交易廣場	6
SEGA RALLY 2終極時速大比拼	7
STREET FAXER II TUBRO	
PlayStation 專頁	10
HYPER NEOGEO WORLD '99	12
電視遊戲信箱	. 126
懊惱 GAME 你教	. 128
遊戲配件睇真啲	131
秘技工場	. 132
電腦遊園地	. 140
業務機地	. 146
無責任新 GAME 評壇	. 150
PLAYER'S GAME CHART	
新 GAME 時間表	. 154
舊機經典遊戲	
精武門	
遊言戲語	
下回放映	. 159
COMING 噏	. 160
編者話	. 162

#### 優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

#### PlayStation 遊戲二合一優惠

**LUNAR SILVER STAR STORY + RUNABOUT** 

使用規則 今与次階的只可用權利等一談 - 特別的以前之而在權利 - 使用於自己的不 - 使用於自己的不 - 不應用於中國社會權利 - 不應用於中國社會權利 - 不應用於中國社會權利 - 不應用於中國社會權利 - 不應用於中國社會權利 - 一 代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

奉送日本原裝《拳皇'98》海報

屯門新都商場2樓310號舖

荃灣荃豐中心 B74

限定版 HK\$450

普通版 HK\$299 (各限售30套)



銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司

荃灣荃豐中心 B74

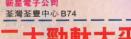
#### PlayStation7501 主機連震動手掣

一減再減 HK\$970 (限售30部)

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26 屯門新都商場2樓310號舖

◆商號保留本優惠券的所有使用權利

◆每次購物只可使用優惠券



**FUTIME PSX ANALOG RACING WHELL** 

F-ZERO 3 用駄盤

各售 HK\$240 (限售30部)

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26

屯門新都商場2樓310號舖

荃灣荃豐中心 B74

#### Dreamcast 主機套裝 \$50 現金券

NEOGEO CD版拳皇'98大特惠

DC 主機 + 《SONIC ADVENTURE》遊戲 + VMS 記憶卡 + 變壓火牛

凡憑券於本店各分店購買上述 DC 套裝可作 HK\$50 使用



#### Dreamcast 配件大優惠

Dreamcast S輸出線

特價 HK\$220 特價 HK\$150

FINAL FANTASY VIII 預訂送大禮

Dreamcast 手掣

VISUAL MEMORY 記憶卡 特價 HK\$150

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26 屯門新都商場2樓310號舖

荃灣荃豐中心 B74

◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利



#### GAME BOY 狂熱!

紅/黃/綠版《寵物小精靈》加送火牛優惠價 HK\$199 GAME BOY COLOR (任何顏色) 優惠價 HK\$570

GAME BOY POCKET 透明紫色

(各限售30套)

一代游戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫 B26 屯門新都商場2樓310號舖

荃灣荃豐中心 B74

使用於則 ◆每次解學不可使用僅惠券一張 ◆使用前請先出示本僅惠券 本應惠券不可與其他便惠券一併使用,亦不適用於特價資品 ◆本應惠券不可伴與金使用,僅惠期至1999年1月29日

◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

裝 PlayStation 記憶卡盒一個

総・門接車 ・特別機能の月候用優惠券-張 ・使用開始先出示な優惠券 ・本優惠券・可削減地應惠券-併作用・亦不適用於特價貿易 ・本優惠券・可削減金億馬券-併作用・亦不適用於特價貿易 ・本優惠券不可削減金使用・優惠財医 1993年 1月29日 ・影印本版数 ・機数機能不優惠券的所有使用權利

旰角奶路臣街 19號 B地下(旺角中旅社側)



#### GAME BOY 遊戲送大禮

**BUBBLE BOBBLE** 

優惠價 HK\$80

隨遊戲附送泡泡龍錢箱

每次購物只可使用優惠券一張

◆使用前請先出示本優惠券 ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用,亦不適用於特價質品 ◆本優惠券不可作現金使用,優惠期至 1989 年 1月 29 日

◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

旺角奶路臣街 19號 B地下(旺角中旅社側)



#### SATURN 遊戲激減行動

**ROOM MATE W** 

《櫻大戰 帝撃 GRAPH》(附送攻略)

使用頻度即 ◆但次期均可使用便惠券一張 ◆使用用請不出在本種惠券 ◆使用用請不到其他重惠券—併使用,亦不追用於計值貿易 本本賽惠本可申與金使用,便惠賴至 1999 年 1 月 29 日 ◆斯印本版文 ◆陶國长國本賽惠券的所有更用編利

旺角奶路臣街 19號 B地下(旺角中旅社側)



優惠價 HK\$340

#### SATURN 射擊王牌套餐

VIRTUA GUN 一枝連三大 SATURN 射撃遊戲:

VIRTUA COP VIRTUA COP 2 THE HOUSE OF THE DEAD

超特價 HK\$298

◆每次體物只可使用優惠券一張 ▼母公開初以司使用後易牙一致 ◆使用前請先出示本優惠券 ◆本優惠券不可與其他繼惠券一併使用。亦不適用於特價資品 ◆本優惠券不可作現金使用,優惠朔奎 1999 年 1 月 29 日

◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利。

旺角奶路臣街 19號 B地下(旺角中旅社側)



#### DC上網必備

Dreamcast 專用鍵盤 特惠價 HK\$300

使用規模 每次期間內可使用優惠券一選 ◆使用期間充出示本優惠券 ◆使用期間或數數數 ◆本應義本可申期金使用,優惠期至 1999 年 1 月 29 日 ◆影印本無效 ・新國集長不可使用金使用,優惠期至 1999 年 1 月 29 日

旺角奶路臣街 19號 B地下(旺角中旅社側)



#### PlayStation 最新體感釣魚遊戲 美少女歷險遊戲攻略特惠發

#### BASS LANDER 連震動魚桿 特惠價 HK\$780

- (東) 円が、別 ◆ 每次購物只可使用優惠券一張 ◆ 使用前請先出示本優惠券 ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用,亦不週用於特價貿品 本 優惠券不可作現金使用,優惠聯至 1999 年 1月 29 日

旺角奶路臣街 19號 B地下(旺角中旅社側)



#### 森巴結他 OFFICEAL GUIDE BOOK 優惠價 HK\$80 御神樂少女偵探團 偵探 NOTE 優惠價 HK\$60

- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用・亦不適用於特價貿品本優惠券不可與其他優惠券一併使用・亦不適用於特價貿品本優惠券不可作現金使用・優惠期至1999年1月29日
- ◆影印本無效 ◆商號保留本優惠券的所有使用權利
- Tokyo Express

旺角彌敦道信和中心 118 號舖



NEWTYPE 100% COLLECTION 宇宙戦艦 NADESICO PERFECTS 優惠價 HK\$100 夏元雅人自選插圖集 優惠價 HK\$190

SENTIMENTAL JOURNEY ~ 12 都市 12 少女 優惠價 HK\$210

- (度) 円分減。 ◆ 每次開物只可使用應惠券一張 ◆ 使用前請先出示本應惠券 ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用,亦不適用於特價貨品 ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用,亦不適用於特價貨品
- ◆影印本無效 ◆商號保留本優惠勞的所有使用權利
- Tokyo Express

旺角彌敦道信和中心 118 號舖

#### Labtec 3D 環迴立

憑本優惠券到下列泰林電器門市部,可以特惠價錢購買下列 Labtec 3D 理過立體

Labtec APX - 4620 \$1,290 (奉送價值 \$20 遊戲機接駁線一條 (事送價值 \$20 遊戲機接駁線一條 Labtec LCS 2632

Labtec LCS 1040



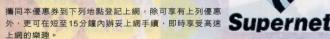
香港銅鑼灣勿地臣街 1 號時代廣場 7 樓 724至 725室 九龍九龍灣德福廣場 G20-G22 室

九龍九龍城竇炳達道 128 號九龍城廣場 101 室 新界沙田新城市廣場三期 308-311 案

#### **Hong Kong Supernet**

免費上網 加送 Celine Dion CD

- ◆送 Celine Dion 最新 CD 及巨型海報
- ◆送首月月費(\$98)
- 医首次登記費(\$100)
- ◆送基本上網訓練課程(\$300)
- ◆送 400MB 上網程式光碟 (\$100)



香港:灣仔軒尼斯道298號298電腦特區107室

九龍: 旺角山東街47-51號星際城市

(優惠期至1999年1月31日,不可與其他優惠合併使用)

查詢請致電客戶服務熱線2335 3699

網址http://www.hk.super.net

#### 奪取「SEGA RALLY 2終極時速大比拼

挑戰 Dreamcast 帶來的終極時速新感受

SEGARALLYZ

名額只限100名!



「SEGA RALLY 2終極 時速大比拼」即將在1月30 日及31日在西九龍中心展 開,冠亞季軍均可獲得 Dreamcast主機,你是否也 想挑戰自己,挑戰終極時速 呢?《遊戲誌》就為你提供一

個機會,送出100張「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」的參賽證,只

要你答中表格中的問題,填妥參加 表格,連同一個貼上8角郵票的回 郵信封,寄來「遊戲誌」(地址:香 港灣仔駱克道33號中央廣場福利商 業中心7樓),信封面註明「SEGA RALLY大比拼」字樣,即有機會奪 得參賽證參加比賽。快把握時機, 及早行動。







#### 比賽規則

- ◆如答中題目的參加者超過100名,本刊將以抽籤方式決定得獎者。
- ◆截止日期:1999年1月20日

#### 奪取「SEGA RALLY 2終極時速 大比拼」免費參賽證

參加表格	14 1	在自动发展。	M.A.
姓名:			
年齡:	111	性別:□男	口女
身份證號碼:_		CONTRACTOR OF THE STREET	()
聯絡地址:		Principal Princi	
		WENNIE TO MAIN	多物型
	11 16	CONTROL - MINAR	
聯絡電話:	7-	Summary and the sum	BIT BE
Dreamcast #5 (	SEGA RAI	LLY 2》將於哪一天打	生出 2
			ΕЩ:
□1月14日	□1月21日	□1月28日	0,002

#### De新作繼續延期

想不到繼《神機世界》及《BLUE STINGER》後,又再有不少DC遊戲宣布延期!其中最受注目的,當然是本來這個星期便已經有得玩的《SEGA RALLY 2》,由原來的1月14日延至1月28日,而原定2月25日推出的《REAL SOUND》亦已延期至3月11日,此外,原定2月發售的《往北去。》延至3月18日、原定1月的《CLIMAX LANDER》延至6月。

不過,亦有些原本未定發售日期的作品是決定了推出日期的,例如《拳皇98》



及《莎木》都已定了會在4月推出,而 《THE HOUSE OF THE DEAD 2》則 定了在3月25日推出。



#### WONDERSWAN 轉軟溫 SCE 發行?

BANDAI將會在3月4日推出的新型手提遊戲機「WONDER SWAN」,本來 BANDAI是計劃將玩具市場以外的銷售交由SEGA的關連公司SEGAMUSE進行 的,但最近卻突然宣布將改為與SCE合作,通過SCE的流通網來銷售,據 BANDAI方面表示,這是因為SEGAMUSE提出希望專心在DC的銷售方面,於是

他們便決定改為和在PS銷售上有着實 積及經驗的SCE合作。



雖然SCE方面仍未有具體的計劃,但似乎正因為這次的合作而檢討 是否有可能推出WONDER SWAN的 軟件,若然成真的話,相信這部機的 競爭力會大大提高。

### 遊戲誌1月29日西九龍廣場同你見面

由DC香港代理「WKK王氏港建」主辦的DC大型活動「世嘉Dreamcast大激賞」中,身為協辦機構的遊戲誌當然不會只掛着名字便算,在第一天的展覽中,各位便可以看到由遊戲誌所負責的部份,而裏面所介紹的,正是99年DC的重頭作品《莎木》,到時我們會播放遊戲的最新片段,令大家可以親身體驗這到底是個怎樣的遊戲,總之1月30日同1月31日,各位不要錯過這個在西九龍中心舉行的盛會吧。



#### 世嘉拉你2唔收上網對戰費?

在眾多被延期發售的DC新作中,最受人注意的當然是首個運用DC通信 對戰機能的《SEGA RALLY 2》了,據說這次的延期也是因為在通信對戰部份 上出了問題,幸好能及早解決,只是延遲了兩個星期發售。

這遊戲原本是預定需要支付上網及電話費以外的遊戲費用才能作網上對 戰的,但最近亦已決定就《SEGA RALLY 2》將提供1年免遊戲費用的優惠,加 上上期提過以世嘉ISP上網在4月前是免費的,實在是賣大飽的做法。

不過,亦有人認為不收取遊戲費用可能是世嘉根本有心無力,但無論如何,當這遊戲推出以後,沒有MODEM的行版機一定會受到更大的壓力,不知遲些會否有商人自行推出適合DC使用的MODEM來賺錢呢?

至於如何使用DC來上網玩《SEGA RALLY 2》,則可留意今期P.136頁的特稿(一廣告)。

#### 《薩爾達傳說》好搵過《蟲蟲持工隊》

美國迪士尼聖經檔期的全CG動畫「蟲蟲特工隊」,在美國上映6個星期的票房收入約為1億1400萬美元,但想不到差不多同一時間推出的N64遊戲《薩爾達傳說》,由11月20日至年尾6個星期,就已經賣出了250萬盒,以其每盒60美元的價格來計算,實際上就有1億5000萬美元的收入,由此可見這遊戲實在有多受歡迎。



#### KOEJ 開始在中國大陸正式出 GAME

一向有推出大量歷史SLG的KOEI(光榮),最近發表會由1999年1月尾開始,在中國大陸售賣其電腦遊戲作品。

KOEI公司一向也有將其作品在台灣、韓國等市場推出當地語文版本,而由 於他們認為電腦在中國正向低年齡層普及化,可發展成重要的市場,於是開始在 國內推出簡體字版遊戲。

但因為中國對外資企業的出版事業有法律限制,這次的發行將會是透過 KOEI的台灣總代理Acer TWP以當地的方圓電子音像出版社名義發售,另外亦會 積極與中國政府機關合作打擊盜版活動。

首先推出的作品會是「三國志IV加強版」,而在農曆新年前則計劃再推出「三國志英傑傳」及「水滸傳」,價格會在108~168人民幣之間。

#### 下期買遊戲誌送《POWER

#### STONE》貼紙

為了「慶祝」CAPCOM第一隻DC及NAOMI遊戲《POWER STONE》的推出,遊戲誌會和遊樂誌及CAPCOM合作,在1月30日出版的第93期遊戲誌及1月24日出版的第82期遊樂誌內分別送出兩款不同的《POWER STONE》人物貼紙,相儲齊全套的話,到時便要記得買書了!



#### 香港有得買Hello KJTTY版彩色GB!

在港日兩地都異常流行嘅HELLO KITTY,最近又有新商品推出, 最新嘅COLOR GB限定版!

呢部限定版GB嘅外殼採用 了HELLO KITTY慣用的粉紅色, 再加埋KITTY嘅貓樣响機面上, 而限定版亦加送了對應彩色GB嘅 HELLO KITTY軟件《開運辭典》, 暫時部機要差不多\$1500部,但 對鐘意KITTY嘅人來說,仍然是 物有所值吧。

鳴謝: MICKEY CORNER(旺角 潮流特區一樓15舖



#### DC 專用軟盤截稿前入手!

在截稿前一刻,多謝王氏港建的幫助,編輯部內已得到了DC的專用軟盤, 雖然對應的第一個遊戲《SEGA RALLY 2》要到 2 8 日才推出,但我們當然會第一 時間拿出來看看吧,感覺上除了用料較重膠感外,手感還算不錯,較特別的是附 設了一個擴張插頭位置,故此不排除稍後時間有推出腳踏油門的可能,而軚盤位下

的掣的手感很柔軟,應該是採用了 ANALOG設計,雖然因遊戲未到手而不

能證實,但大有 可能會不是轉波 而是油門及剎車 掣,美中不足的 是軚盤只以海綿膠 腳固定,沒有吸盤



#### KONAMJ推出新版Geatmania手掣

前一期為大家介紹過日本會出一系列《beatmania》專用手掣,但那些都並非 是KONAMI親自推出的,不過這次為大家介紹的這個名為「beatmania DJ Station



PRO」的專用手掣,便是KONAMI推 出的產品,除了會改良按掣部份外, 亦可加入2粒乾電令按掣時發光,此 外亦加入了立體聲耳筒插頭,以及有 左右獨立的音量調節機能。

這專用手掣將於1月下旬發售, 價格則為7800日圓

#### 日本又有新遊戲雜誌GM創刊

最近日本又有一本新的遊戲機誌創刊了 誌的名稱叫「GM」,總編輯桑原修是有十多年製作 遊戲雜誌經驗的老手,但這雜誌並非市面上一般以 最新情報為重點的刊物,相反雜誌是以訪問及特輯 為主,例如在創刊號裏面,便有關於宮本茂和R4 開發者的訪問,此外亦有關於DC及BIOHAZARD 的特集。

這本書暫時會以約兩個月一期的密度推出, 到5月時則有可能會改以月刊形式推出,有興趣的 不妨買來看看。



#### 買DC儲分換特典



DC在日本市場的促銷手 法中,有一項稱為「DREAM POINT BANK SERVICEJ, 當利用隨機附送的入會表格 (明信片)申請了這項服務後, 便可在以後購買DC產品時累 積得分來換取獎品。

最近SEGA方面終於公 布了一些可換取的獎品,全部 都是些特製的DC產品,例如 當儲滿900分可得PDA透明膠 套2個、2000分可得迷彩或牛 仔黑色的特別版PDA、2500

常有特色,以現 在一個5800日圓 遊戲可儲300分的 程度來看倒算合 理,且看香港會 否有人找到這些 商品來賣?



#### 日本又有遊戲人物商品及 TRADJNG CARD 展銷會舉行

TRADING CARD目前在日本仍相當受歡迎,而在2月6~7日,東京的 BIGSIGN展覽館便會舉行一個「IDOL & ANIME CARD FESTIVAL'99」,展出現 時最流行的偶像咭及動畫咭。

此外,在1月17日,東 京池袋SUNSINE文化會館B 館會舉行一個名為「新春DIGI CHARACTER FESTIVAL J. 展出及售賣KONAMI、 NAMCO及PIONEER LDC等

30間公司的遊戲系人物商品。

日時: 1999年1月17日 10:00~16:00 会場:池袋サンシャイン文化会館Bホール

※この券は「新春デジキャラフェスティバル」当日の 入場時に入場証とお引き換えいたします。 ※御招待券1枚につき入場証1枚のお引き換えになります。

お問い合わせ:新春デジキャラフェスティバル事務局 03-5372-6210

#### SS「幻之名作」登陸 De!

在眾多的SS作品中,《DEATH CRIMSON》 可算是一個令不少人印象深刻的作品,當日推出 時,對其評價的差劣可說是前所未有的,但想不 到事隔數年後,製作這遊戲的原班人馬竟然「捲土



重來」,宣布將會在DC推出其續編《DEATH CRIMSON 2》,上集推出後,已被日 本人視為「恐怖大魔王」,看來這次只要「維持」上集的「水準」,一定可以帶來世界





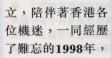




#### 各位 PlayStation fans:

新年 祝辭

SCEH自前年年尾成





回顧去年,展望新的一年, SCEH 的龍 老板對全港機迷有以下的新年祝辭:

「あげまして、おめでどうございます!新年愉快!

首先我好多謝香港機迷在過去一年,對 SCEH 的愛護和照顧!回想我們剛剛成立之時, 香港通街都係翻版 game, 正版 game 又難搵又貴到離譜,所以逼機迷去買 翻版。今時今日,香港機迷都可以和日本機迷, 一樣,同一日用同樣的價格,購買到行貨 PlayStation game。同時享受到 SCEH 提供 的多樣服務,例如參加活動(超級無敵

PlayStation樂園,《鐵拳3》比賽,《XI》比賽, 《電車 Party》等……) , 宣傳品 (如每月遊戲的 中文簡介單張),禮品(如試玩碟、海報、月曆、

精品等……)。



展望新的一年,我希望香 港經濟早日復甦,大家玩game 玩得更開心,而且請大家相信 SCEH 會 帶更多更正的佳作/勁 game,各種好 玩的活動,精美的禮品給香港機迷!請

大家多多指教,一如以往地支持 SCEH



及 PlayStation! ] 聽完龍老板的 一番祝辭後,是否 很感動呢!這是龍



老板第一次對全港機迷的賀詞呢。

小弟週末(1月9日) 將去睇王菲

的最後一場



「聽説 1999年 是世界未日1, 但是我們還是 要勇敢地面對



愈來愈惡劣的環境,和更大的挑戰!



小弟上週 末(1月9日) 去睇了王菲的 最後一場演唱 會,她在中間

忽然唱一隻大家都未聽過的英文 歌,而且Fave仲話:「呢隻歌是

我和五位和音,最近練習了很久,才成功的。」由於歌詞 里有「Eyes」一字,引起一陣轟動和猜疑,究竟和我們期 待已久的一隻無比勁game有冇關係呢?(答案在本頁內)



各位格鬥英雄,是 否很懷念去年的「《鐵

拳3》擂台大賽」呢?機會又來

了!事 關1月28 日出的 **Bloody** 

Roar 2 (獸化)》,將舉行擂台大 賽,到時記得去八間特許店買呢隻 game,即時可以報名!

#### PlayStation網上有得睇!

為迎接99年的來臨,SCEH送 給香港機迷的第一樣禮品,就是 香港自己的 PlayStation 網 頁!介紹最新的 PlayStation 行貨 game,店鋪簡介,活 動預告,而且,小弟的 專頁也上網了!就在 News 下的 Bulletin Board。仲唔即刻上

去 check 下!

網址是:http://www.sony.com.hk/playstation

#### 《Bloody Roar 2 (獸化 2)》擂台大賽

一月廿八日出售的《Bloody Roar 2》,是一個 比靡《鐵拳3》的格鬥遊戲,又易玩、又刺激。SCEH 鐡定於二月七日下午,於「黃埔時尚坊 (大船旁邊)」地庫廣場舉行。當日會誕 生新一代的香港格鬥天王,自認功夫不 差的你,又怎能錯過這次龍爭虎鬥?





參賽資格:只要在任何一間PlayStation Pro Shop、E2、The Game Shop購買《Bloody Roar 2》,即時可以報名參加。

如果您有任何意見,或心中不吐不快的批評、建 議,請寫信來:尖沙咀郵政信箱 91582 號 Akio Hong (SCEH) ,又或者

寄e-mail比Akio!

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯系,他會回覆你的電 郵,或刊登在雜誌上。

電子郵件地址是:akio@sceh.sony.com.hk

#### SCEH 信縮回覆

Akio:

你好!我是第一次來信,以往對貴公司十分欣賞, 但自從看了 Game ×××第××期的 PlayStation 專頁 後,便有一些不快的意見想提出:

在那期你對 Onz 君的第5 題回覆中,你說《SD 高 達G世紀》的售價是\$328,但為何我在Pro Shop所購 得的售價是\$385? (見副本)

在十二月推出的那隻《電車GO!2》特別版,在 Game 書中刊出的售價是\$555,為何在Pro Shop的訂 價是\$698? (見副本) 究竟誰是誰非?希望在出 Game 之前能回覆我。

祝君健康

Keswick Lam (DNA)

#### Keswick 君:

多謝你支持 PlayStation 專頁。

有些背景資料要講比你知。由於每個月 PlayStation的game都有很多隻,在正式發售之前,資 料都會變改,例如:價格、發售日期、包裝等等。而 《SD 高達 G世紀》的售價就是由5800 日元 (\$328) 改到 6800 日元 (\$385) ; 而《電車 GO! 2》的售價一直都 是\$698,可能是雜誌搞錯了吧。而每個月我們印給店舖 的宣傳單張上的價格是最新的。當然我們也會改善和 game雜誌的溝通,使他們可以第一時間更新資料。

#### Akio:

你好!本人某日行經你們的專賣店(粉嶺中心個間 ××寶),我走入去間價,那些職員的態度極差,我希 望你檢討一下 PlayStation 專賣店職員的態度操守。

另外,我發現那間是有賣翻版的(大大隻字寫15 元一隻),你又話對 PlayStation 專賣店有嚴格的要 求,咁那間 PlayStation 店為何這樣?就連專賣店也賣 翻版, 咁香港遊戲市場點向正版發展?

這封信你唔需要登,我只是對你所做的一切不值。 讀者大富豪上

#### 宫豪兄:

你的正義和真正的「大富豪」完全不同,佩服! 但可能你對我們的店舗系統有些誤會。現在我們只 有八間店舖(包括 Pro Shop、 E2、 Game Shop), 其它店舗完全不受我們控制。你講的個間××寶曾是我 們的特許店,但現在已不是了。他們的行為也和 SCEH

無關 如果你不想有損失,最好去剛才提及的那八間店舗 吧!

Akio 獨

#### Akio 先生:

我看完你的PlayStation專頁後很懊惱,你說預訂 《FF VIII》會送一張海報,但我翻查 Game ××的「遊 戲商品街」,發覺那海報是有得買,而且寫明價錢是 1000 日元。

- 1. 究竟那張海報市面有無得賣?
- 2. 點解新Game時間表寫《FF VIII》是價格未定,但行 貨價格已定為 HK\$442?
- 3. 本人住上水,在元朗讀書,2月11日是星期四,需要 返學,放學四時左右去到元朗千色廣場 The Game Shop 取預訂的《FF VIII》,會否很多人排隊?
- 4. 張《FF VIII》海報咁珍貴,八間特約店的職員能否好 像賣海報的舗頭咁幫我們用瓦蓪紙加一張透明的膠紙,

放好張海報呀?最多加少少錢,我真係不想弄摺那張珍 貴的海報。

P.S.原諒我的中文差。

朗拿麻

由於你問的問題很有代表性和時間性,所以先回覆 你的信。

- 1. 我們送比預訂《FF VIII》的顧客的那張海報,的確在 日本是商品,也是Square自己出的。但在香港,這是非 賣品, SCEH 是免費送給店舗的。
- 2. 你看的 Game 時間表可能未 update,最新的價格是 HK\$482(去年公佈的價格是\$442,但我上期講過99年 PlayStation 產品全部都調價)。
- 3. 你放心,你訂左一定有Game及海報給你。但排不排 隊,視乎當日D顧客集中什麼時段去取 Game。
- 4. 由於海報是免費贈品, SCEH已用了很多資源,應該 不能再負擔昂貴的包裝。加錢應該不行,因話明是免費 的嘛。我建議你可以自行帶定個膠袋或紙袋(張海報約 一呎高,所以一般中型袋已 OK),以免弄髒。
- P.S.你的中文字十分工整,又有錯字,我估你考Cert中 文都廠 C 或以上!

元旦過後,我收到好多電子郵件!可能這樣比寄信 方便吧!你們可以用Big5碼中文字體寄給我,因為大家 都用中文方便 D。這次刊登一封電郵。

你好,客氣話不説了,我有一些關於PlayStation 的問題想請教一下,希望你能在GAME雜誌或E-MAIL 回覆我:

- 1 ·請問《GRAN TURISMO》何時會出第二集?此遊 戲會在太好玩,熱切期待。
- 2·我曾經試過經PlayStation PRO SHOP訂購《R4》, 但定價\$488跟GAME書上所説的\$452有出入。請改善 和各GAME書出版社的溝通。因為我曾分別打電話到該 GAME 書編輯部和 PROSHOP, 都説他們的是正確價 錢。
- 3 · 第二批《BEATMANIA》行貨淨手製幾時會到 PROSHOP? 定價幾多?

最近在GAME書上你提及行貨將會加價,我明白 及尊重 SCEH 的決定,如有喜愛的遊戲我都會繼續支 持,但希望不要加太多,始終不是全部正版支持者都像 我般是在職人仕可以負擔得來。

其實我在不久之前曾 E-MAIL 給你,但未獲回 覆,明白你可能太忙,希望今次你能抽空回答我的問 題,特別是1和3,好嗎?

> PlayStation 迷 Kenneth Chang

Kenneth: Sorry!一直沒有回覆你的 mail!

- 1 · 直至今日,我仲有收到有關《GT2》的消息。
- 2 · 《R4》價格改過一次,新價為 HK\$488, GAME 書 的資料也是我們給的,但後來改過後,他們沒有改番。 3 · 第二批《BM》手掣剛到香港,請即向 Pro Shop (Tel: 2504-3133) 或 E 2 (Tel: 2506-0808) 查詢。
- 4 · 這次加價也是不得已,但比起日元的升幅,仍然是便

祝你 新年推步 Akio:

1. 本人購買PlayStation不足半年,但和它的「感情」相 當好。本人對SCEH有相當好的印象,因為SCEH每次 舉行的活動都十分討好,好像暑假的《XI》比賽,十分 健康熱鬧。所以,我希望十二月可以舉行《R4-Reidge Racer Type4》及《機動戰士 Gundam 馬沙之反擊》之 比賽,一來可以宣傳 PlayStation,二來可以令機迷有 得玩個痛快,一舉兩得。

2. 另外,我在這裡想和全港機迷說一些話,就是不要再 購買翻版遊戲,翻版就是「掠奪別人勤勞結果」的東西, 你會玩得安心嗎?老實説,我初時都有玩翻版,因為那 時剛買 PlayStation,而它是我的第一部遊戲機,所以 對遊戲界一概不知才誤玩翻版。改投正版之後,可能是 付出較多的關係,所以對遊戲倍加愛護,玩的時候有一 種特別的感覺,這是翻版不能給予的。

各位機迷,要享受權利,就要付出代價,購買幾十 隻老翻回家,感覺上好像很多,但真正「玩得落」的又有 多少隻?所以懇請各機迷「改過自新」吧!

3. 最後我想讚揚一下 Pro Shop 的服務態度十分之好; 另外貼在Pro Shop門外那張好像信用卡的東西有什麼和 怎樣才可以擁有呢?

祝 SCEH 全體人員工作愉快

U-Gundam F

U-Gundam 君:

好感動啊!

1. 多謝您的讚賞!其實,皇室堡的《XI》活動,本人都 十分滿意,因為參與人數多,氣氛好,口碑佳。聖誕節 我們會在九龍城廣場舉行《R4比賽》,記得參加!

2. 您的意見,對買開翻版的人來說,正是當頭棒喝。

小弟上週到過旺角好×商場,剛好是放工時間。翻 版店鋪成行成市,人潮湧湧,生意濤濤,「十文一隻!」 叫賣不絕。很多人好像搶劫似的,唸都唔唸,「今個星 期的game,一樣一隻!」一買就買五隻十隻。

您可曾想過,如果您崇拜的《R4》、《 Metal Gear Solid》開發人員,或Square、 Konami公司老 闆看到這情形,除了滿面眼淚外,會怎樣對待「香港機 迷」呢?「香港機迷=強盗?」有誰願意和強盜做生意 呢?香港機迷又怎能要求有日本機迷同樣的待遇,如成 日有試玩碟、有精品送、game 又多又快、全部本地化 「麻身訂浩| 等.....。

家庭電子遊戲本來是一種令人開心的娛樂,在日 本,軟件公司的人員用半年一年的時間去制作一隻 game,當地機迷儲錢,看雜誌/去試玩後,才決定捧那 個場,購買一隻 game。軟件公司可以收回成本,有資 金去開發新的 game, 這才是正常的遊戲規則;但在香 港,除了小部份的有識之仕,大部份的朋友都在破壞遊 戲規則,用半買半搶的方式,去享受軟件公司人員的心 血結晶。惡果就是香港臭名遠播,中文game遙遙無 期,香港記者在日本被人趕出記者招待會,香港機迷到 秋葉原 game 舗被人辱罵。

其實,香港人現在平均月收入已和日本相差無幾。 日本大學生的起薪點也是十多萬日元(港幣萬元左右), 他們都很努力儲錢,以購買正版的 game。香港機迷都 應該檢討一下啊!

Akio 覆

答案應該是「否」!

#### PlayStation 行貨時間表(改動版)

英文名字 SCPS遊戲 2 B

護名

公司名

價格(港元) 類型

備註

11日 Final Fantasy VIII	太空戰士VIII	SQUARE	82	RPG	AC PDA
18日 POP'N MUSIC	音樂狂熱	KONAMI	35	ETC	AC · Special Controller
25日 The Last Blade The Way Of The Blade	~幕末浪漫~月華之戰士	SNK	358	FIG	
25 日 TENCHI International	天誅~忍凱旋~	SME	298	ACT	AC
SIPS游戲					

2月

4日	Space Warship "YAMATO": Faraway Planet "Iskandal"	宇宙戰艦大和號	BANDAI	358	SLG	
11 🗄	, ,	吉本麻雀俱樂部	彩京	358	TAB	
18日	Eternal Fantasia Ensemble Vol.2	悠久幻想曲(特集)2	Media Works	235	SLG	
18日		超戰鬥球技	HEKTO	328	SPT	AC
25 日		怪獸農場Ⅱ	TECMO	358	SLG	PDA , AC
25 日	World Neverland 2: Tales of Purto	布魯特共和國 2	Riverhill Soft	358	SLG	AC

### HYPER NEOGEO WORLD '99 &

#### S位 GAME 友□

[HYPER NEOGEO WORLD]有一段時間冇同大家見面嘞,係咪心癢癢呢?不過由今期起,每隔一期,我YURI都會同大家見面請

今次重臨舊地,你淨係睇個版面都知唔同以前啦!而家連主持都轉由我YURI來擔任,大家都可能想知以前的主持RJIRO SAN和 KYOU SAN去咗邊。由於我係剛從日本來,沒有甚麼寫嘢經驗,而JIRO SAN和KYOU SAN已處於半退休狀態(由於已升職),所以有機會由我這位新丁YURI 來主持,但有時我都會請他們作客串主持。請大家多多指教!

今次,我大為大家帶來了好多著數。第一,當然係好受大家歡迎的《拳皇'98》比賽,雖然大家都可能冇參加到個比賽,好可能係以為自己的實力比人哋差, 但係我總覺得唔打過又點知呢?我YURI都試過打贏過八神同草薙京啦,所以唔打過唔知邊個贏。如果你真係冇參加參賽,都可以參加誰是真"拳皇"競猜的抽 ,詳情就要睇下面嘞!另外,SNK在1月22日都有個PRIVATE SHOW,各位《餓狼迷》就請注意,詳情都係睇下面啦!今次都差唔多啦,再講會斷氣,BYE!

"真"拳皇Final大賽將會於1999 年3月隆重舉行,為配合此比賽,我 們特別舉辦了「誰是"真"拳皇」有獎競 猜遊戲,參加辦法非常簡單,只要你 剪下參加及回答以下問題,加上你心 目中認為是拳皇的人選及個人資

料,寄「九龍尖沙咀廣八三 東道25號港威大廈第一期807 室 SNK宣傳部收」及請註明是 「誰是"真"拳皇」競猜遊戲,每月 均會有一次抽獎,抽出一名幸 運兒,獲得Neo Geo Pocket一部,所以請大家 踴躍參加。 詳情如下:

第一期抽獎:

截止日期 --- 31/1/99

第二期抽獎:

截止日期——28/2/99

第三期抽獎:

截止日期 15/4/99

假如該區《拳皇》比賽未舉行,你可只 需填上以下問卷,但如填上參賽者姓名或舉 辦單位名字,就可參加FINAL大抽獎,猜中 者就有機會獲得本公司的神秘新產品大獎一 份。中獎者將會獲個別通知。

				Sandar S.S.L. Hells
	百"类		기종 프프	猜遊戲
10比元	<b>与</b>	<b>手</b> 1′日	元元	

#### 參加表格

姓名: 性別:口男 口女 年齡:

身份證號碼:

地址:

聯絡電話: 我認為今屆的真"拳皇"是

- 1.請寫出那一種主機的顏色是你最喜歡的?
- a. 銀色 b.銀藍色 c.迷彩啡 d.黑炭色 e.迷彩藍 f.透明
- 2.以下哪一點會是你購買NeoGeo Pocket Color的原因?
- a.主機便宜 b. 軟件便宜 c.有你想要的軟件 d.充足軟件 e.高性能 f.其他:
- 3.如推出主機限定版的話,你認為以下哪一款贈品最有魅力?
- a.體驗版軟件 b.手袋 c.畫面保護膠紙 d.Hand Snap e.Neck Snap f.電話咭 g.閃咭
- h.手辦人形 i.T-shirt j.手錶 k.襟章 l.海報 m.Cash Back n.布袋 o.其他:
- 4.請寫出你最喜歡的卡通人物。
- a. Hello Kitty b. Melody c. Sesame Street d. Others
- 5. 你希望哪一類型遊戲會在Neo Geo Pocket上製作?
- a.格鬥 b.動作 c.射擊 d.RPG e.賽車 f.其他:
- 6.請寫出你最希望移植到NeoGeo Pocket上的所有街機或家庭機的軟件(除了SNK製以外):

7.請寫上你希望在NeoGeo Pocket上推出的附屬硬件:

#### 宣》 華皇比賽名單

1.拳皇大會開幕戰代表: 葉彥誠先生 2. 九龍城第二回戰代表: 3.中文大學代表: 毛威龍先生

4 九龍城Game Show代表

鄧灏昇先生

何健文先生

fi Virtual Zone代表1

6. Virtual Zone代表2:

7. Virtual Zone代表3:

8 Virtual Zone代表4: 9. 澳門歡樂天地1:

10. 澳門歡樂天地2:

丰価格先生

莊曉生先生 羅樂恆先生

林樂賢先生 99年1月23日

99年1月23日

11.灣仔香港機場

09年4月10日

12.金馬倫道26-28號金馬倫遊戲機中心: 99年1月18日

13.九龍寧遠街1A貫置遊戲機中心: 99年1月23日 14.九龍眾安術116號好好遊戲機中心: 99年1月24日

15. 尖沙咀加厘威老道金星遊戲機中心 99年2月7日

16. The King of Fighters Forever Festival: 99年3月中旬

#### 

各位餓狼迷注意,於一月二十二日在香港酒店將會有一次 (餓狼傳說》的Private Show,這次Show將會有一系列《餓狼傳 説》遊戲的展示,並供到場者任玩,更有茶點供大家享用,如有

> **医迪二拉亚生物主体多/多数** 機地——情報揭示板」。

#### WANTED緊急暴

- 随着業務上的擴張,現SNK需要營業員一名,凡目問
- 1.在街機及家庭機作品中最喜歡就是SNK的作品
- 2.有一年或以上銷售經驗(如有關遊戲機優先考慮)
- 》等美面對長時間及業重的外出工作

原徽者論將履歷。相片》工作證明及學歷証明。要住SNK ASIA LIMITED(香港尖沙坦廣東道25號港東大廈第一道807 室),人事部湊小姐收。



# 新CRMECC紹

- 14 FINAL FANTASY VIII
- 15 神機世界EVOLUTION
- 16 MARVEL VS CAPCOM
- 17 MERVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION
- 18 BLOODY ROAR 2
- 22 WITH YOU
- 23 快刀亂麻 雅
- 24 魔女大作戰
- 25 衰仔樂園
- 26 遊戲玉
- 27 DIGIMON WORLD
- 28 GLOBAL FORCE新。戰鬥國家

- 29 潘魔城默示錄
- 30 主題水族館
- 32 推新之岚 幕末志士傳
- 33 ANGELIQUE天空的鎮魂歌
- 34 頭文字D
- 35 實現POWERFUL棒球
- 36 LEGEND
- 37 BASS RISE
- 37 BREAK NECK
- 38 B-MOVIE
- 38 TONNI RALLY
- 39 變色龍小子2
- 40 炸蜢拉麵

TEXT: 古拉拉 B

訪問:畑山哲哉&米奇

鳴謝: SQUARE 宣傳部水嶋美繪小姐

畑=畑山哲哉

S=SQUARE宣傳部水嶋美繪小姐

畑:近日在香港有傳聞王菲會在《FF VIII》唱主題曲・是否屬實呢?

S:的確是由她(王菲)唱的,不過我們只表示『將加插在《FF VIII》內的歌曲是由王菲主唱的』,至於那是主題曲還是插

曲,暫時不予置評。

畑:歌名是甚麼呢? S:《EYES ON ME》,由擔當製作FF系列音樂的「植松伸夫」

畑:為甚麼要選王菲呢?

S:創作人員在國際眾多的歌手之中選擇,覺得她(王菲)是 最適合的。

畑: 是不是為了打開亞洲市場而選擇她(王菲)呢?

S:不是。之前已經提及過,我們亦有比較過國內(日本)的 新人歌手,並透過洛杉磯分公司在美國物色人選,最後仍然 是覺得王菲的聲線最能配合歌曲。

畑:歌曲會是用甚麼語言來演譯呢?

S:英文。現在《FF8》的廣告片段中也有播放適首歌,遲些會 由EMI推出CD SINGLE。

畑:歌曲和《FF VIII》的故事有何關係呢?

S:暫時不予置評,但可以說的是這首歌與本編故事有重大

畑:《FF VIII》發售之前會否邀請王菲到日本召開記者招待會呢?

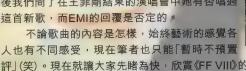
S: 暫時未有預定這樣的事。

## SQUARE正式宣流自 王拜主唱《FF VIII》歌曲 FINAL FANTASY

就這次事件,米奇訪問了EMI的有關部門。得出的答案就是傳聞中的《EYES ON ME》的確是有CLASSIC和POP MUSIC兩個版本,大約半年前開始洽商這事, 不過EMI不願透露坊間傳言王菲這次的錄者,得到超過百萬美金報酬是否屬實,只 表示王菲用了兩個小時便完成錄音工作。王菲對這首次能演譯《EYES ON ME》感

到高興,亦覺得它旋律很好。另外,亦就王菲會 否參與《FF VIII》宣傳工作一事問過EMI有關部 門,他們表示暫時未定,但是可以肯定的是這首 歌的CD SINGLE將會於2月中港日同步推出。最 後我們問了在王菲剛結束的演唱會中她有否唱過 這首新歌,而EMI的回覆是否定的》

評」(笑)。現在就讓大家先睹為快,欣賞《FF VIII》的廣告 宣傳片段吧!(《EYES ON ME》也在這個片段中播出哩)





■ 要替各人選擇一件適合的樂器



■ 演出!精彩的舞台效果



祭而準備演出

#### VIII》POCKET STATION 遊戲玩法正式公

很久以前大家都看過那張關於《FF VIII》對應POCKET STATION的遊戲圖片, 現在就為大家解説一下它的玩法吧!

畫面上的四個數字,左起計:敵人體力、敵人的ATB、己方的ATB、最右邊是

己方的體力;當其中一方的ATB計減至零時,該方便可以攻擊。而 戰鬥會直至其中一方的體力減至零為止。

另外要更正上期提及的卡片遊戲規則。卡片上的數字是代 表四個方向的攻擊力,例如:

看來是粉紅色牌佔優,但是因為藍牌的數字(3)比粉紅色的 數字(1)大,所以就是藍色勝。(筆者因為這個出錯付出了很多代 價……> <)







#### 向古代遺跡進發!!

這個《神機世界》是ESP加力 DC行列後的第一個遊戲, 而且更 即將會在今個月的21日發售,現在 不如由筆者説説這遊戲究竟是一個 怎麼樣的原創RPG啦!





#### 戰鬥系統

因主角遺跡內徘徊時與敵人 接觸,或是發生特定的EVENT才 會進入戰鬥畫面。戰鬥是會以選擇 指令的形式進行,使初初接觸 RPG的玩者安心地玩這遊戲,不 過玩者就要留意敵與角色的位置,



以及行動的次序,因為它們可以產生出不同的戰略性攻擊。

#### 位置鐵事

在戰鬥中所站的位置會直接影響角 色的攻擊力、防禦力,以及行動後的硬直 時間(參照下表)。在陣形的設定可能發生 的事情,改變配置令EVENT發生,受到 突襲時位置前後逆轉,所以「移動」是十分

	前列	中列	後列
攻擊力	高	普通	低
防禦力	低	普通	高
行動後的硬直	短	普通	長



重要的。不過每次移動都只可 以移動前後一步,而更會消費 1 TURN •

#### 业殺技

不同CYFRAME配件會決定了角 色可以使用的必殺技種類。新種類必 殺技的習得,就必須要取得新配件才 可,但因配件散落在迷宫內,所以會 比較難拾到的。當使用必殺技的時候



都必定會扣減一定數目的FP(FIGHT POINT),所以玩 者不能經常使用的,而每一次使用必殺技以外的行動, 就會增加少少FP。

當擊倒敵方後,角色就可以得到TP (TECHNICAL POINT)和 特殊經驗值。累積了一定的TP就可以習得新必殺技,自動修得新 技,或是用TP來換取新技。

#### 改造屋

麥的武器「CYFRAME」是先 史文明的遺產。在城鎮中,都會 有可以令CYFRAME強化的改造 屋。當強化之後,與MONSTER 戰鬥就會更加有利,不過每次強 化都需要金錢的。



#### **ACTION METER**

當進入戰鬥後,畫面的右側 會有一個表示行動次序的 ACTION METER。行動的次序 就會以人物的樣貌來表示,讓玩 者能夠一看便清楚,而行動的次 序會因為人物的敏捷度,角色所 站的位置和選擇不同行動而產生 改變·所以在戰鬥中人物的敏 捷度是必需。



#### ACTION METER

2. 蓮妮亞

3. 敵

4. 敵

會順序行動

在不知多少萬年前滅亡先 史人,都在世界各地遺留了不



## 同的謎之巨大建築物,它們就

#### 考古粤研究機關

研究先古文明的研究機關。它 們會委託使用CYFRAME的冒險家 進行危險的遺跡探索,而之後就會 以大筆報酬來換取冒險家的調查結 果。這個機關更與麥一族有深奧的 關係。



#### 洒場

這只不過是一個有投幣式唱盤機 和很多酒杯而毫無特色的酒場。從畫 面中可以到客人在日間的情景。主角 從老人的口中聽到不同戰鬥提示。晚 上,就會有很多人齊集在這裏,聽取 情報當然會少不了。這亦是冒險家出 門前不可缺少行動。



PM-15



#### CAPCOM 大集台

「X-MEN | 及「MARVEL SUPER HEROES」這兩套人氣美 國動畫的角色不少的讀者也懂得的了,而在之前他們都試過跟 「STREET FIGHER」系列中的角色合作過,推出了《X-MEN VS. STREET FIGHTER》及

《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHER》。 在這一次不再只是STREET FIGHER的角色了, CAPCOM的其他作品的人物也會在這一隻新遊戲中出現,這遊 戲便是《MARVEL VS. CAPCOM~ CLASH OF SUPER HEROES~》了。遊戲中包括了經典橫向動作遊戲《CAPTAIN COMMANDO》中的CAPTAIN COMMANDO、機械格鬥遊戲

《CYBERBOTS》的主 角早乙女忍、、人氣格 鬥遊戲《VAMPIRE》系 列中的MORRIGAN動 作遊戲《ROCKMAN》 及《STRIKER飛龍》中 的飛龍等這一些角色, 可以説是大集合啊!

■就連《虹色町之奇蹟》中的角色也有份哩(紅色衫那個)。



#### 新系統

#### **VARIABLE CROSS**

這是遊戲的新系統, 這系列以往都是可 以兩人同時使出HYPER COMBO,給對方 極大的損害。而在這一集除了會保留這一個 系統之外,現在不須要每一次都只可以使用 VARIABLE COMBINATION,當玩者輸入 了特定的指令之後,另外的一個角色便會走 出來協助玩者戰鬥,他會根據玩者輸入的指 令而做出相對的動作,換句話説便是同時可 以操作兩個角色。在發動了VARIABLE CROSS後HYPER COMBO GUAGE便會慢



慢地消耗,玩者 可以在這一段時 間內無限制地使 用HYPER COMBO •



■ CAPTAIN COMMANDOB HYPER COMBO



■VARIABLE CROSS發動



■ 你看看 ROCKMAN 跟鐵甲萬能俠 像不像?

#### #以上畫面為業務用畫面

MARVEL SUPER HEROES, BLAKHEART, CYCLOPS, INCREDIBLE HULK, OMEGA RED, SHUMA-GORATH, SPIDER-MAN, WOLFVERINE AND ALL OTHER MARVEL CHARACTER AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THERE OF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS, INC. AND ARE USED WITH PERMISSION,© 1998 MARVELCHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.NORIMARO.© NORITARO KINASHI Arrival/ NTV,© CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.



#### SPECIAL PARTNER

這一集中玩者在戰鬥時可以有第三名同 伴的,這一名同伴實質上是不可以使用到 的,不過這一個角色是可以作出援護攻擊 的,玩者可以在戰鬥之前從20名角色中選出 一個成為「第三適格者」,每一個角色所作出 的援護攻擊都各有特色。

TEXT: KOTARO



#### MRRVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER EX EDITION

MARVEL SUPER HEROES, BLAKHEART, CYCLOPS, INCREDIBLE HULK, OMEGA RED, SHUMA-GORATH, SPIDER-MAN, WOLFVERINE AND ALL OTHER MARVEL CHARACTER AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THERE OF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS, INC. AND ARE USED WITH PERMISSION. (c) 1998 MARVELCHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. NORIMARO. (c) NORITARO KINASHI Arrival/NTV, (c) CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.



擴充硬件的輔助, 所以人物動

態和遊戲內容亦被大幅削減,

而且系統也作着量的調整,幸 宜遊戲性依然保留,此外亦加

入各種原創要素,務求比原版

遊戲更為豐富。

去年剛於SEGASATURN 上推出,移植自業務用街機的 對戰格鬥遊戲《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER》,其變版 《~EX EDITION》終於在 PlayStation上登場。由於沒有

#### 原創模式

在PlayStation版中,遊戲追加了多個更新模式,其中包括供玩者設定角色練習的TRAINING MODE,收錄全部ILLUSTRATION和ENDING的HERO BATTLE MODE,挑戰玩者精通角色熟悉程度的CROSS OVER MODE,以及收錄遊戲已公開或未公開插畫的GALLERY MODE。







■收錄全部ILLUSTRATION的GALLERY

■將原版遊戲再次重現的CROSS OVER MODE,不過……

#### 《~EX EDITION》變更點

#### 取消 VARIABLE ATTACK

《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER EX EDITION》當中最大特色,莫過於戰鬥中能作PARTNER轉換的系統「VARIABLE ATTACK」,可惜因為機能所限,移植至PlayStation上時卻被削去,但是友情合體技HYPER COMBO「VARIABLE

COMBINATION」、後發援護的「VARIABLE COUNTER」和援護攻擊「VARIABLE ASSAULT」等系統則依然健在,令PARTNER的特性只在於支援作用,所以在選擇PARTNER時,玩者要以角色的COUNTER、援護攻擊和HYPERCOMBO形式為依歸。







#### SYSTEM

在原版中,PARTNER轉換後的角色,在休息時能回復體力。 然而在《~EX EDITION》裏,由於刪除了PARTNER轉換的系統,所 以RECOVERY GAUGE SYSTEM便轉化為類似《VAMPIRE

RECOVERY GAUGE

SAVIOR》的 IMPACT DAMAGE GAUGE系 統。改良後RY GAUGE SYSTEM,是 取消回合相規 DOWN的規定



次數來計算勝負,以單回合制形式,只要任何一方最新耗盡體力便當輸。其中角色每每被攻擊損耗後,只要在一定時間內不再受創,體力 GAUGE紅色的部份便會除除回復,換句話說,受單發攻擊損耗的回 復量越少,受連續技損耗的回復量就越大。

#### HYPER CANCEL

與《STREET FIGHTER EX》的「SUPER CANCEL」相類之系統,能將必殺技CANCEL往HYPER COMBO,或是HYPER COMBO CANCEL往HYPER COMBO連攜使用,造成簡單而強大的連續技攻擊。





TEXT: KOTARO





© ELGHTING/ RAIZING 1998,1999 ILLUSTRATION:森下 直親NAOCHIKA MORISHITA/ CARAMEL MAMA STORY:神子島 整OSAMU KAGOSHIMA/ CARAMEL MAMA

#### 完全出招表!



ogo // a rec	
人間時基本技	
JAB	Р
STRAIGHT	* P
LEFT HOOK	P
SQUAT JAB	l P

	人間時基本技	
I	JAB	Р
ı	STRAIGHT	* P
ì	LEFT HOOK	P
ı	SQUAT JAB	I P
ı	UPPER	\P
ı	SWAY	/P
ı	JUMP STRAIGHT	TP P
ı	JUMP UPPER	P 10
ı	JUMP JAB	跳躍中P
Į	FLYING HAMMER STAMP	跳躍中一P
ì	SMASH	(,) P
ı	SHOULDER TACKLE	→ (→) P
ı	FIST DROP	對手倒地時   P (DOWN 攻擊)
ı	LIGHT HOOK	背向對手時P(轉向攻擊)
ı	JAW HURRAY UPPER	背向對手時(P(轉向攻擊)
ı	迴蹴	К
ı	運落	→K
ı	BACK SPIN HIGH KICK	<b>−</b> K
ı	LOW KICK	↓ K
ı	SIDE KICK	\ K
ı	BACK SPIN KICK	/ K
ı	SOBAT	K
ı	ONE STEP KNEE	— К
ı	FLYING SIDE KICK	跳躍中K
1	DIVING KICK	跳躍中一K
	JACKKNIFE KICK	( ) K
	GROUND SLICER	→ (→) K
	BRAILLE KICK	對手倒地時↓ K (DOWN攻擊)
	BACK TURN HIGH KICK	背向對手時 K(轉向攻擊)
	BACK TURN LOW KICK	背向對手時 K (轉向攻擊)
	背負投	P+K(上段投)

KNEE BLAST	】P+K(下段投)
裏投	對手背向時 P + K (背後投)
QUICK ONE TWO	\→P (COMMAND技)
月下翔	\─K (COMMAND技)
SILVER WOLF KNUCKLE	✓—P (COMMAND技,能於途中按G掣解除)
CRESCENDO SOMER	/一K (COMMAND技)
ma 1 n± 3d 4n fit -b- 4+	

獸人時追加基本技	
WOLF CLAW	В
TWIN FANG DIVE	—В
滿月斬	←B
弧月返	l B
地擂斬	B
舞狼腳	/ B
FLYING OVER TYR	i B
ARC WRIST	B
WORLD TOE KICK	跳躍中B
HIGH JUMP OVER TYR	跳躍中 B ·
SPINNING CLAW	(,) B
BODY CANNON	→ (→) B
CRESCENDO CLAW	對手倒地時 B (DOWN 攻擊)
BACK TURN CLAW	背向對手時B(轉向攻擊)
負犬	背向對手時 B (轉向攻擊)
旋血牙	P+K(上段投)

BEAST DRIVE		
SPIRAL FANG	/-/   \→B	
人間時連攜技		
JAB	P (×4)	
ONE TWO	PP (※1)	
STRAIGHT FAUST	→P (※1)	
HOOK ON	P (*3)	
TWIN UPPER	\P\P	
MACHINE GUN UPPER	\P\P\P	
FINAL MACHINE GUN UPPER		
PHANTOM BLAST	/P→P (※1)	
PHANTOM FAUST	/P→P→P→P	
ILLUSION BURST	/ PP (※ 1)	
SWAY HOOK COMBO	/P-P-P-P	

( * 4) SPIRAL KICK	KIK
SQUAT SPIN KICK	KK
LOW & STEP IN	↓ K \ P
SIDE KICK TWIN	\K\K
PANTS ONE	→ KP
PANTS TWO	KP [P]
HEEL TASK	(1) KK
ONE-TWO BLAST	\ \ →P (※1)
ONE-TWO BODY	\ \ +P (→) P
ONE-TWO BODY UPPER	\→P (→) P (→) P
(※1) BLAST RUSH	P (※2)
	K
	K \ [P]
( × 2) STRIKE RUSH	PIKNIPJ
	→P
	[P]
	P
	\[P]
	K
(※3) BURST RUSH	PP (* 2)
	I P

獸人時追加連攜技	
WOLF CLAW	B (※4)
(※1) BLAST RUSH	BB
	8 ← B
( × 2) STRIKE RUSH	. 8
( X 3) BURST RUSH	P B
	BBP
	BIP
	BB P
DOUBLE SLASH	BB
TRIPLE SLASH	B (B) B
SLASH LOW	BB
SLASH DIVE	B→B
CLAW KNUCKLE	BP (※4)
CLAW TWIN KNUCKLE	BPP (※1)
CLAW TWIN KNUCKLE SLASH	BPPB
BLIND BLOW	\B\P
DOUBLE WOLF KICK	/ BB
METEOR CRUSH	/ ←B · P or K or B

#### ALJCE -RABBJT-



LEG SHEIK	對手倒地時 K (DOWN 攻擊)
TURN KICK	背向對手時K(轉向攻擊)
SQUAT TURN KICK	背向對手時!K(轉向攻擊)
REVERSE FRANKENSTEINER	P + K (上段投)
JACKKNIFT HEEL EDGE	↓ P + K (下段投)
ALICE PRESSURE	對手背向時P+K(背後投)
AIR LAID	空中近敵時 P+K(空中投)
RABBIT SPIRAL	、一P (COMMAND技)
ROUND SLASH	\一K (COMMAND技)
SPINNING HOPPER	:/-P(COMMAND技·能於途中按G掣解除)
SOMERSAULT KICK	ノーK (COMMAND技)
992 . 31 NO to 11 #c +1	

SPINNING HOPPER	/ FICOMMANU技 · 能於逐甲按G季解除/
SOMERSAULT KICK	ノーK (COMMAND技)
職人時追加基本技	
PLEATS PUNCH	В
STEP KICK	→B
RABBIT KICK	-В
SQUAT PLEATS PUNCH	B .
BLAST LEG KICK	\B
NEEDLE KICK	/ B
HYDE SHOT KICK	B
RISING TOE KICK	B
AIR CUTTER	跳躍中B
STAR DUST KICK	跳躍中→B
HOPPING KICK	( i ) B
DOUBLE SOMERSAULT KICK	→ (→) B
JACKKNIFT DROP	對手倒地時 B (DOWN攻擊)
REVERSE DROP KICK	背向對手時B(轉向攻擊)
SQUAT TURN HAMMER	背向對手時   B (轉向攻擊)
RABBIT STAMP	P+K(上段投)
RABBIT PLEATS	N→B
SWITCH MOONSAULT	/-B

	= 1	CT	DE	IVE	
u	L-7	101	Uli	LI V L	

	LIFTING STAR RAIN	1 \→ 1 \→ B
ľ	人間時連攜技	
1	UPPER RUSH	PPP → ⟨P⟩
ı	THRUST RUSH	PPP P
1	PLEATS COMBO MIDDLE	PKK-K
١	PLEATS COMBO HIGH	PKK-K
1	PLEATS COMBO LOW	PKK   K
1	PLEATS REVERSE LOW	PKP   K
1	THROUGH PUNCH UPPER	+P[P]
ł	SWAY KICK COMBO	← PK
ı	SQUAT PLEATS COMBO	PKK
1	RABBIT STEP	PP [P] K
1	LOW SWAY COMBO	/ PK
	HEEL EDGE COMBO MIDDLE	
	HEEL EDGE COMBO HIGH	
1	HEEL EDGE COMBO LOW	KK   K
	ARC DROP COMBO	→K-K→K
	ARC DROP COMBO RUSH	→K K P
	LOW COMBO TWIN	KK
	LEG BEAT COMBO	\ KKK
	LUNAR COMBO	( ) K K
	DOUBLE SOMERSAULT	/ ← K (←) K
	獸人時追加連攜技	
	LOW DADDIT COURS	DDD 1 D

India co. of here some here than	100	
LOW RABBIT COME	BBB   B	
HIGH RABBIT COME	BO BBB (B)	
MIDDLE RABBIT CO	MBO BBB-B	
LOW RABBIT RUSH S	LIDER   B   B   K	P
LOW RABBIT RUSH	KNEE   B BBBB	
LOW RABBIT RUSH GF	ROUND / BBB ( B or	r B)



短刀	Р
流閃刃 橫斬	P
流閃刃 縱斬	P
閃破	P
流影刃	\P
草薙刀	/P
浮身返	P (移動技)
雙擊破	P
飛短刀	跳躍中P
飛龍斬擊	跳躍中→P
旋肘	( ) P
地擂刀	· (→) P
苦無刺	對手倒地時, P (DOWN攻擊)
日潰	背向對手時 P (轉向攻擊)
回身短刀	背向對手時,P(轉向攻擊)
流牙腳	K
半月落	K
影刃腳	K
低刺蹴	K
脛打	∖ K
影拂	/ K
日輪腳	K
風聚腳	K
裂空腳	跳躍中K
飛龍彈	鉄躍中一 K
爆龍彈	(1) K
震空腳	→ (→) K
追突蹴	對手倒地時 K (DOWN攻擊)
背迅腳	背向對手時 K(轉向攻擊)
	Was a series of the series of

が 「スリン」 ARE 平丁	P
閃破	P
流影刃	\P
草薙刀	/ P
浮身返	P (移動技)
雙擊破	P
飛短刀	跳躍中P
飛龍斬擊	跳躍中一 P
旋肘	( ( ) P
地擂刀	· (→) P
苦無刺	對手倒地時, P (DOWN 攻擊)
日漬	背向對手時 P (轉向攻擊)
回身短刀	背向對手時 P (轉向攻擊)
流牙腳	K
半月落	K
影刃腳	K
低刺蹴	K
腔打	∖ K
影拂	/ K
日輪腳	K
風裂腳	—— K
製空腳	跳躍中K
飛龍彈	跳躡中一 K
爆龍彈	(1) K
震空腳	→ (→) K
追突蹴	對手倒地時,K (DOWN 攻擊)
背迅腳	背向對手時 K (轉向攻擊)

#### LONG進龍 ·TJGER·

人間時基本技	
掌打	P
沖捶	→P
七寸霖	←P
伏掌打	I P
斬捶	\P
横拳	/ P
騰空斜捶	P
鐵山靠	P
騰捶	発展中 P
落雙捶	跳羅中 - P
連擊撩拳	( ) P (CANCEL)
鷹捉把	+ ( +) P
擊地捶	對手倒地時 I P (DOWN 攻擊)
雙撐掌	背向對手時 P (轉向攻擊)
轉身崩捶	背向對手時 (轉向攻擊)
壁腿	K
雙扣腿	→ K
後蹴腿	- K
前掃腿	K
側腿	K
後掃腿	/ K
騰空分腳	1 K
疾地掃腿	<b>−</b> κ
飛刺腿	跳躩中K
風門倒壞	跳羅中 - KK
穿弓腿	(1) K
神龍腳	→ (→) K
震腳	對手倒地時 K (DOWN攻擊)
轉身旋腿	背向對手時 K (轉向攻擊)
轉身掃腿	背向對手時   K (轉向攻擊)
砲身發勁	P+K(上段投)
封跪膝	P+K(下段投)
裏投	對手背向時P+K(背後投)
箭疾步	N→P (COMMAND技)
連環腿	\→K (COMMAND技)

#### URJKO 字理子 ·HALF BEAST.

快適	人间吁是平拉	The state of the s
■	鋏捶	P
下端	翡翠頂肘	→ P
個子穿林		-P
前後少     / P       雙車天     1 P       博覧     - P (移動技)       勝塵中     別題中P       速撃拳     J (1) P       地多穿     一 (-) P (制向攻撃)       地数     對手倒地時 P (DOWN攻擊)       百名落勝     滑向對手時 P (轉向攻擊)       排發腿     K       古婦別     K       古婦別     K       古婦別     K       一 K     接破壁       「 K     大       排繳     / K       機變处 · 甲     J K       現海總     ・ K       以中     以       以     ・ K       財職中 K        以     ・ K       財職中 K        以     ・ K       財職中 K        以     ・ K       以     ・ K       以     ・ K       以     ・ K       以     ・ K       以     ・ K       以     ・ K       以     ・ K        ・ K        ・ K        ・ K        ・ K        ・ K        ・ K        ・ K        ・ K        ・ K        ・ K <t< th=""><th></th><th>, P</th></t<>		, P
要素天     1 P       調整    P(移動技)       原業     跳躍中P       総元     跳躍中P       総元     跳躍中P       地方     ・(1)P       地方     ・(2)P       地方     財子の政験       対り部     対の對手時P(順向攻撃)       建破壁     ・(3)の数手時P(順向攻撃)       対りを認施     ・(4)       イム場別     ・(4)       ボース     ・(4)       ボスカリン     ・(4)       排験     ・(4)       ボスカリン     ・(4)       財産中     ・(4)       ボスカリン     ・(4)       ボスカリン <th>鶴子穿林</th> <th>\ [P]</th>	鶴子穿林	\ [P]
P   F   F   F   F   F   F   F   F   F	箭疾步	/ P
藤華		1 P
連載整像		
地質		
香蕉鄉         黄向對手時 P (標向決職)           背身野地         背向對手時 P (轉向決職)           接破腿         K           石場別         一K           接頭腔 Z         一K           并放轉 N         K           排驗         /K           增變的。申         TK           尺處翻         排罐中K           風声低壞         排罐中K           近車         「(,) K           神資爆樂         - (一) K		
対身野挫   対向對手時   P (輔向攻撃)   錬破髄   K   K   K   K   K   K   K   K   K		對手倒地時   P (DOWN攻擊)
鏡板照		背向對手時P(轉向攻擊)
横映版・Z		
第7別     」 K       斤旋轉斧     、K       排除     / K       梗渡途     丁 K       規定     — K       飛車     小 K       原門倒壞     此匯中一KorーK       逆車     】 (,) K       神政環樂     — (一) K		
「炭蟾季     、 K       蟾蜍     / K       柑嚢粒・甲     「 K       門護・     K       無多憩     鉄曜中 K       原門倒壞     鉄曜中一K Or 一K       ジ車     」 ( , ) K       神政爆棄     - ( ) K		
議論 / K 博楽位・甲 「 K		
横繋節・甲		
門護鋒	鎌鼬	
飛刺腿   姚雄中 K   風門信康   鉄雄中一 K or 一 K   沙車   (,) K   神政異樂   一 (一) K		
国門倒壊		
<ul><li>逆車 ↓ (,) K</li><li>神築獨樂 → (→) K</li></ul>		
神樂獨樂 → (→) K	風門倒壞	
神樂獨樂		(,) K
翻音 製手 倒地 B   K / DOM/N ty kg )		
到于国格斯(K(DOWN从集)	砌穿	對手倒地時↓K(DOWN攻擊)
陵王旋膝	陵王旋膝	背向對手時 K(轉向攻擊)
轉身掃腿 背向對手時↓K (轉向攻擊)		背向對手時 J K (轉向攻擊)
陰拿羅 P+K(上段投)		
崩身 P+K(下段投)	崩身	P + K (下段投)

足掛	背向對手時 K (轉向攻擊)
崩身轉擊	P+K(上段投)
飯鋼落	空中近敵時 P + K (空中投)
裏轉	P+K(下段投)
裏飯鋼落	對手背向時P+K(背後投)
雷光飯鋼落	→P(COMMAND技,空中打擊投)
煙幕彈	\→K (COMMAND技,移動技)
硬氣流擊破	✓—P(COMMAND技,能於途中按G擊解除)
煙陣螺旋腳	ノーK (COMMAND技・空中出現)
獸/時追加基本抗	<u> </u>
毒掻	В
毒突	→ B
影新擊	←B
下段毒搔	B
地擂彈	\ B
搔上	✓ B
急襲毒撃破	I B
雙毒擊破	B
空刃腳	跳躍中B
衝空斬擊	跳選中 B
足首落	(
雙毒龍卷破	→ (→) B
骸裂	對手倒地時 (B (DOWN攻擊)
腹裂	背向對手時 B (轉向攻擊)
離影	背向對手時   8(轉向攻擊)
斬滅龍卷激	P + K (上段投)
頭豪苦突	N→B (COMMAND技·打擊投)
昇天搔上	【 / ← B(COMMAND技·浮空技)
BEAST DRIVE	
分身火炎地獄	/   \→B
人間時連攜技	
短刀	P (※1)
連刀落刃腳	PPK (K)
連刀刈足	PPK I K

無影腳	✓─K (COMMAND技·打擊投)
獸人時追加基本	技
虎爪擊	В
虎撲子	→B
虎撲把	—B
伏虎雙爪	В
背身虎尾腳	∖ B
天邊掛月	∠ B
環雲擊	B
羅漢鞭	B
1組 登 / / / / / / / / / / / / / / / / / /	跳躍中 B
描身宙擊	跳躍中 B
獅子衝天砲	) (;) B
瘋獸咆吼	→ () B
餓虎撲食	對手倒地時   B (DOWN攻擊)
鐵山靠	背向對手時 B (轉向攻擊)
振竹爪	背向對手時↓B (轉向攻擊)
踏身金剛捶	P + K (上段投)
頸絕牙	→B (COMMAND技・打擊投)
金剛搗碓	✓—B (COMMAND技)

猛虎硬爬山	\→\   /-B
人間時連攜技	
横拳	/ P (六合鴻輪式終了技 TYPE-C 衍生)
連捶	PP
連捶挑領	PPP (六合鴻輪式衍生)
鷂子栽屑	\ PP
連掌腿	PK
拳打旋腿	PK K (六合鴻輪式終了技TYPE-B衍生)
爪掌打 (獸化時)	BP(六合鴻輪式衍生)
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	

六合鴻輪式相關圖		
打開 [P]		左端腳 →K
斧刃腳 , K	六合鴻輪式	日月把   P
單把 → [P]		石端腳 K

	單把 → [P]	石端腳 K
	六合鴻輪式衍生限定衍	<b>产生</b>
ı	上步連開	打開中→P
1	上步連腳	左端腳中→P

螺旋鋼落	對手背向時 P + K (背後投)
木端片	空中近敵時 P + K (空中投)
进建暉	\→P (COMMAND技)
逆鱗腳	\→K (COMMAND技)
護符額掌	ノーP (COMMAND技・能於途中按G撃解除)
飛燕落	/─K (COMMAND技)
聯ノ 時追加基本技	
貓爪擊	В
进邊廳	-B
股旅舞	B
護符額掌 飛燕落 難/ 時追加基本技 組爪撃 进速扇	/-P (COMMAND技・能於途中後 G 黎興除)   /-K (COMMAND技)   B   -B

貓爪擊	В
进遑慮	-B
股旅舞	B
鼠取	, B
獅子膏	\ B
倒掃鐮	/ B
鳥遊園	1 B
鯉昇流	—- B
新登腳	跳躍中B
貓宙擊	跳羅中一一B
貓轉擊	. (i) B
龍尾骨	→ (→) B (轉向攻撃)
疾風鼠取	對手倒地時   B (DOWN 攻擊)
城門崩壞	背向對手時 B (轉向攻擊)
臆貓	背向對手時 B (背後攻擊)
天雲仙昇	P+K(上段投)
平和	、 →B (COMMAND技)
爾天鳥落	/←B (COMMAND技)

- 6	EAST	DRIVE	
吃	驚貓轉		
	DD 04	dr age an	

-	-CJ /mg gut 747	* * * * * *
	<b>人聯時連攜技</b>	
ı	鉸開	P (四方神一重派生)
ı	四方神要落	P「K」K(靴天華腳、草刺腿、雙爪腿降衍生)
١	四方神一二三	[P] K [K]   K
ı	雷刃牙	PP P (日月把衍生)
ı	轉霸捲捶	pp
ı	轉霸穿弓腿	PK
ı	散櫻鎌	I P I K
ı	連環腿	K ⟨K⟩
1	雷環天舞	「P」PPP(寬天華腳、窮鼠動山掌、獨鈷衍生)

連刀圖月繳	PP ← K
連刀螺旋裏肘	PP KP
三連刀	PPP (※ 2)
<b>連刀浮身返</b>	PPPP P
三連刀螺旋斬	PPPP (%4)
螺旋流影刃	PPPP → P
連刀飯綱落	PPPP \→P
連牙	PK
(※2)流影崩激	\ P \ (P)
(※2)流影日輪腳	\ PK
(※1)流牙落槌腳	KK (※5)
(※1) 流牙落槌半月落	K [K] →K
(※1)流牙落槌圓月蹴	K [K] ←K
(※5) 月影返	→K-K † P
(※3)製迅雪崩蹴	/ K [K] [K]
(※3) 製迅XJ蹴	\ K → K
(※3)製迅草擂蹴	\K K
疾風二段蹴	KK
疾風稻妻落	— KKK ↓ KK
疾風螺旋連腳	KK ↓ / K
落雷	(   ) KK

清田	1 1 1 7 NN
獸人時追加連攜技	
連搔	BB (※3)
毒搖支轉腳	B ( (B)
番爪影新馨	BB I B
連掻轉倒砲	BB   B
毒突	→B (※1)
毒突支轉腳	→B . B
毒閃轉倒砲	→BB   B
毒爪流影日輪腳	→ BBB \ PK
邪舞牢頭豪苦突	B ⟨B⟩ B \ P   \ B
毒爪爆銃連擊	→ B8BBB
毒爪流影日輪腳	→888B \ PK
邪舞牢頭豪苦突	888B \ P   \ 8
流影連搔上	←P / B
核製	對手倒地時 BBBBB

連捶單把	單把中 PP
高蹴日月把	斧刃腳中K
連捶腿	左端腳中 PP
連斧腿	日月把中K
伏虎日月把 (獸化時)	日月把中↓B

六台鴻輔式終「技	六台鴻轉式衍生		
	TVDE A	TVDE D	TVC

	TYPE-A	TYPE-B	TYPE-C
裡門頂肘	→→ [P]	[P]	[P]
旋風腳	K	K	K
靠山壁	B	B	B
連珠砲動	I P	P	
前掃幻腳	i K	K	
半月刃	↓ ↓ B	В	
崩拳	— P		
翻身連腳	<b>−</b> Κ		
鴻雲輪(獸化時)	[8] 8		
六合衡天確 (獸化時)	[B] →B		
六合伏虎 (獸化時)	[8] [8		

#### 獸人時追加連攜技

AUTO六合鴻輪式	
金剛再輪式 器	, ∠ ← B ( -) B × 6
全周 冷翻矿 地	, -B  B × 6
全国運転式 陰 なみで終す。天	←B (←) B × 6
	B (', B×6
通天十字破	B (B) B
十字羅漢	B ⟨B⟩ →B
/ 伏虎十字雙	B ⟨B⟩ ↓B
虎爪旋腳	B   B
天邊連華山	/ BB
背身連華山	∖ BB
金剛雙扣無影腳	. / BB . / K
金剛連扣腿	/←BBB
金剛連扣無影腳	/-BBB /-K
金剛雙扣腿(三)	/←BBBB
金剛雙扣無影腳 (三)	/-BBBB /-K
金剛雙扣日月把	/-BBB ( ) B
金剛連扣日月把	/-BBBB ( ) B
金剛虎撲把	/一BPPPP(能於第二段後按G掣解除)
連珠靠爬山	/ ← BK ← B   P (擊中時專用連攜)
連捶環雲擊	PPP B

雷環天舞	/ PPPP(副天華腳、窮鼠動山掌、獨鈷衍生)
陵王旋膝	站立轉向K(草刺腿、日月把、雙爪腿降衍生)
蒼穹飛燕落	↓ / ← K (撃中時→ or 獣化狀態時 B)
六合鴻輸式相關圖	

亂天華腳 → K	No.	動山掌 一P
獨結(入間時 三鈷 職人時 「P」	六合鳳輪式 草刺	腿(X
雙爪腿降 K	百月	把 I P

#### 六合鳳輪式終了技

富嶽參十六文	— K
閻魔童臨 牛頭胎	
間賣官臨·馬頭腿	K(命中時)
雲下連輪	1 K
天門開手	←P(BACK STEP時能於途中按G掣解除)
顎羅突	→→ ⟨P⟩
連珠鳳動	( P (打擊投)
COLUMN AND THE RESIDENCE	

鏡破腿─重K	
模樂旋・乙 四重一K 二重 [K] (萬天華蘭、草刺慶・雙爪慶等衍生)	樓樂旋·甲 三重 K
斧刃腳 五重,K	
獸人時追加運攜技 AUTO六合鴻輸式	

	71 7 W 10 11 - 20 1 1 1 1
n連攜技	AUTO六合鴻論式

部人時追加建價校 AUTU不管鴻輔式	
- 扇人 剛铉	B + B < 6
馬・商品	B B × 6
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	B . B × 6
· 馬斯	B ( ¹, B × 6
貓爪×字拳	BB
爪鸌猫舞	BB (B)
洗面平和	. ∖→BP
摩爪平和	I → BK
霹靂平和	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
蟲追平和	\-B (-B ×∞)
扇天風起	✓ ← BBBB
鰻昇烈空	↓ (↓) P→B

#### MARVEL-LEOPARD-

人間時基本技	100 PE - 146
M-VI KNUCKLE	P
HUNTING ELBOW	→P
SPINNING ELBOW	←P
VOTING KNUCKLE	P
AMAZONS BLOW	P
GROUND CHOP	/P
DIVING CHOP	P
SHOULDER BOOST	→ P
JUMPING KNUCKLE	跳躍中 P
JUMPING HAMMER	跳躍中→P
ELBOW UPPER	( ) P
ABSOLUTE FIRE	() P
PRESSURE BOMB	對手倒地時 P (DOWN攻擊)
TURN KNUCKLE	背向對手時 P(轉向攻擊)
SQUAT TURN KNUCKLE	背向對手時 P(轉向攻擊)
G — III KICK	K
ASSAULT KNEE	→K
TURN LIGHT KICK	K
LOW LIGHT KICK	l K
MIDDLE LIGHT KICK	\ K
KICK MINE	/ K
SCAR GUNNER	l K
DOUBLE LEG MISSILE	→ K
JUNPING KICK	跳躍中 K
JUMPING BACK KICK	跳躍中→K
GROUND HEEL KICK	(1) K
MINE SILDER	- (-) K
MASER HAMMER	對手倒地時 K (DOWN攻擊)
REVERSE KICK	背向對手時K(轉向攻擊)

LOW REVERSE KICK	背向對手時(K(轉向攻擊)
BRAIN BUSTER	P+K(上段投)
TRAP LEG THROUGH	↓ P + K (下段投)
THUGHNESS DRIVER	對手背向時 P + K (背後投)
TASK FORCE UPPER	\→P (COMMAND技)
SCRAMBLE SNATCH	\→K (COMMAND技)
ASSAULT BLOW	/P (COMMAND技)
TRIDENT SHOOT	↓ / ← K(COMMAND技
	能於途中按 G 製解除)

LOW REVERSE KICK	背向對手時(K(轉向攻擊)
BRAIN BUSTER	P+K(上段投)
TRAP LEG THROUGH	P+K(下段投)
THUGHNESS DRIVER	對手背向時P+K(背後投)
TASK FORCE UPPER	\→P (COMMAND技)
SCRAMBLE SNATCH	\─K (COMMAND技)
ASSAULT BLOW	/←P (COMMAND技)
TRIDENT SHOOT	. ✓—K (COMMAND技·
	能於途中按 G 掣解除)
made it made hade it - that the dark	

(※1) M — VI HELL FIRE	PPK
(※1) M — VI NAPALM	PP K
/ M-VI GUN	PK
HUNTING DIVE ELBOW	P [P] [P]
HUNTING ARROW	→PK
( * 4) SPINNING KNUCKLE	~P[P](※5)
AMAZONS HEAD BAD	\ PP
/ AMAZONS BLOW	\P(※3)
AMAZONS SCRATCH	PK
/ ELBOW UPPER	( ) PP
G-III COMBINATION	KKK
/ G-III KICK	K (※4)
G — III DOUBLE	KK (※2)
( * 2) ASSAULT KICK RUSH	→ KKK (※ 1)
( * 2 ) ASSAULT KICK MINE	— KKK ↓ K
( * 2) ASSAULT KICK SPARROW	→ KKK → K
( × 2) ASSAULT KICK BOMB/	→ K → K · 〈K〉 or P
k.(FEINT KICK BOMB/ p.)	

献人時追加基本技ANGRY FIST
VIOLENT GROW
BACK KICK
DOUBLE GROW
REPERT WALKING
TURN SCATCH
SOMERSAULT SCATCH
REPERT HEAD
SHAVE KICK
GROUND SCATCH
BRUTAL LAD
KILL SCATCH
BACK DROP KICK
SQUAT TURN GROW
DAM SITE FANG
DEMOLITION FANG B → B 誘躍中 B ・ ( | ) B ・ ( | ) B ・ ( | ) B 野手倒地時 B (DOWN攻撃) 海向對手時 B (標向攻撃) 海向對手時 B (標向攻撃) ト K (上段投) | 〜 B (COMMAND技) RISING LASER BEAST DRIVE

1/-1/-B

PP [P] (% 3)
PP [P] [K]

→K K · 〈K〉 or P
B (*2)
B (B)
B (B)
B (B) (※2)
B (B) B
B (B)   B
B (8)
→B→B
→B   B
BIN→B
\ P → BB
\ → K     K ← → B
K-PP (B) → KKKPPP - B - B

#### BUSUJJMA毒島 -CHAMELEON-



-			

CROSS BLADE ZIPPER

人間時連攜技 M-VI SHOOTING (※1) M-VI (※1) M-VI STINGER

毒品平米切土	
育進	•
夜是	
返回通常架式	
挑發	
	P
本氣 PUNCH	P [P] P
	K
本氣 KICK	KK
本氣伸 PUNCH	B (皺化時)
本氣拂	; B (嶽化時)
毒島 HOMERUN	ノーP (COMMAND技・能於途中按GV解除)
毒島 EXERCISE	/─K (COMMAND技)
即自由社会有其本件	

獸人時追加基本技	
指爪 PUNCH	В
顔面 ATTACK	<b>−</b> B
伸 CLAW	<b>⊢</b> B
撲殺 KNUCKLE	↓ B
# UPPER	\ B
顏面 SLIDER	/ B
SOMERSAULT尻尾	1 B
突入 SOMERSAULT	B
JUMP 足爪 KICK	跳躍中B
腹 PRESS	跳躍中→ B
FLAP頭突	(   ) B
爆走 SOMERSAULT	→ ( →) B
顏面急降下	對手倒地時 (B (DOWN 攻擊)
大後退 KICK	背向對手時 B(轉向攻擊)
雜魚寢 KICK	背向對手時 B (轉向攻擊)
舌THROUGH	P+K(上段投)
姿消滅 ATTACK	│ │ 一B(攻擊後消失 COMMAND 技)
姿消滅	/─B(消失 COMMAND技)
BEAST DRIVE	

DEAST DIVIVE	
大成佛 THROUGH	/→ /→B
人間時連攜技	

/ 全開 CHOP	P (* 2)	
打殿	站立轉向P(※	3)
(※2)	速攻 KNEE	KP (※1)
(※2)	速攻 KNEE	K   K (%1)

(※2)	速攻撲殺 TACKLE KB(※1駅化時専用)
全開爆擊腳	P (※1) [P] (※3) PK
全開正拳列傳	$P [P] PP \rightarrow P \rightarrow P$
全開鹽地獄	P P PPK←K
全期千切裝蒜腳	P P PK K
全開千切 KNUCKLE	P「P」PKB(歡化時)
全開千切 UPPER	P 「P」PB (數化時)
胼胝毆	背向對手時 PP
怠慢惡 KICK	→PK
怠慢惡黨 KICK	→ P → PK
怠慢極惡 KICK	→ P → P → PK
怠慢超極惡 KICK	PPPK
怠慢 STRAIGHT 列傳	→P→P→P→P→P
流氓噓蹴列伝	-K - [K] →P→P→P
淬火 BLOW	∖P→P
淬火淬火 BLOW	\P\P→P
淬火淬火裹拳	\P\P-P
毒島 EXERCISE	/ ← KKKKK

	獸人時追加建獨技		
	CHAMELEON RUSH	8	
ŀ		(B) B   B	_
ŀ		(B) BB	
Ī	伸RUSH	-B 1 (B)	
1		(B) B	
		(B) B   B	
Г		↓ ⟨B⟩ BB	
ı	DOUBLE 颠面 SLIDER	/ B , B	
Γ	SLIDE 昇天 UPPER	→B →B	
I	顔面 ATTACK 鼻 SPIKE	\B\B	
I	積極 CHOP	K K P P	
ı	淬火裹拳	\P\PP	
-	SOMERSAULT 颜面 SLIDER	B / B   B	
	頭突 UPPER SPIKE	(   ) B \ B \ B	
	毒島本氣	\ → K (特殊架式)	
	本氣 PUNCH	\ → KPPP	
	本氣 KICK	I → KKK	
	打入CHOP	│	
	SOMERSAULT 顏面 SLIDER	B/B B	
	SOMERSAULT 异天 UPPER	B → B → B	
ı	頭突 UPPER SPIKE	(1)8\B\B	

#### STJN -JNSect-



ı	JUMPING HIGH KICK	跳羅中K
ı	JUMPING BACK KICK	跳躍中→K
1	LEG UPPER	I (1) K
ł	DUAL SOLID KICK	→ (→) K
1	BONE SCRATCH	對手倒地時 K (DOWN 攻擊)
j	BRUSH HIGH KICK	背向對手時K(轉向攻擊)
1	GROUND BRUSH KICK	背向對手時 LK (轉向攻擊)
1	GRING THROUGH	P+K(上段投)
ı	STIN BOMB	】P+K(下段投)
ı	STIN THROUGH	對手背向時 P + K (背後投)
١	AIR BOMBER	空中近敵時 P + K (空中投)
١	/ STIN CRUSH	近敵時, \G+P
1	HORNET GRAB	\一K(中段打擊投)
ı	ANTHRA BOMB	/ ← P (下段打撃投)
۱	GRASSHOPPER LEG	ノーK(能於途中按G掣解除)
	獸人時追加基本技	
	BEATLE HEAD	В

STIN THROUGH	37丁月四町「「八八月以汉/
AIR BOMBER	空中近敵時 P + K (空中投)
/ STIN CRUSH	近敵時, \G+P
HORNET GRAB	\一K(中段打擊投)
ANTHRA BOMB	/ → P (下段打擊投)
GRASSHOPPER LEG	/ ← K (能於途中按 G 掌解除)
獸人時追加基本技	
BEATLE HEAD	В
ROLLING BUG HEAD	—B
TRUST KICK	B
MANTILS FANG	, B
BUG MIDDLE	\ B
BUG GROUND	/ B
HORN CHOP	B
CHARGE BUG HEAD	8
FLYING BUG KICK	跳躍中B
BUG PRESS	跳躍中 - B
GROUND HORN	( , ) B
JET BEATLE	→ ( -) B
HORN PRESS	對手倒地時 (B (DOWN 攻擊)

DUAL GROW KICK	背向對手時B(轉向攻擊)
BUG GROW	背向對手時 B (轉向攻擊)
BUG HAG	P+K(上段投)
RIOT BEATLE	I ∖→B
BIO REJECT	/ B
BEAST DRIVE	

BOOSTING BURST	近敵時→\↓/──\↓/─B
人間時連攜技	
SHELL BLOW	P[P]
SHELL RUSH	P[P]P
SHELL FACE CRUSH	P「P」PP(打擊投)
SHELL RUSH GUILLOTINE	P [P] PK
SHELL RUSH BOMB	P[P]P K /-P
SHELL SLASHER	PK [P] P
TRUST KNEE SMASH	-KK
/ TRUST SHOCK	~KK / P
/ TRUST BLOW	→ KK P
TRUST KNEE CRUSH	→K   K
COMBO ANTHRA BOMB	→K   K   /-P
SOLID CUTTER COMBO	K [P] P
HEAD KNIFE COMBO	, PK
BRAIN CRUSH DROP	\ \ -G+P \ /-G+P

獸人時追加連攜技	
BEATLE RUSH	88
BEATLE RUSH BEAT	BB   B
KHAOS BEATLE RUSH	BB   B   B
BRUTAL BEATLE RUSH	
VIOLENCE BEATLE RU	SH BB B B B B

JENNY BAT-

人間時基本技	
SLAP	P
SWIM SLAP	-P
YOU FOOL	P
LEG SLAP	l P
CUTTING HIGH	\P
DOUBLE LEG SLAP	/ P
JUMP OUT	↑ P
PILE BUNKER	P
JUMP JAB	<b>外頭中</b> P
GUILLOTINE SLAP	跳躍中→P
LEG CUTTER	(1) P
PUSH OUT	→ (→) P
WAKE UP SLAP	對手倒地時 P (DOWN 攻擊)
REPULSE ELBOW	背向對手時 P(轉向攻擊)
TURN SLAP	背向對手時 P (轉向攻擊)
GHOST LINE	K
PASSION KICK	- K
BYE-BYE KICK	K
UNDER SPEAK	↓ K
NEEDLE SPEAK	\ K
GROUND SHAVING	∕ K
ENAMEL RAINBOW	1 K
COOL SOMER EDGE	→ K
JET HEEL	跳躍中K

1	ROCKET HEEL	跳罐中→K
1	ENAMEL ARCH	(1) K
Ì	COQUETTISH SLIDER	→ (→) K
Ì	CAVE IN STAMP	對手倒地時 K (DOWN 攻擊)
Ì	TURN HOOK HEEL	背向對手時 K (轉向攻擊)
1	REVERSE HEEL STAMP	背向對手時 K (轉向攻擊)
1	SWEET NECK BREAK	P+K(上段投)
ì	SWEET DISGRACE	↓ P + K (下段投)
ì	SWEET SLIDING	對手背向時 P + K (背後投)
-	TWIST (特殊架式)	【 →P (COMMAND技)
	TWIST衍生	
1	ACTIVE TWIST	
ŧ	PASSIVE TWIST	-

TWIST衍生	
ACTIVE TWIST	•
PASSIVE TWIST	-
TWIST CHARGE	Р
IN STHEE. HARGE	. K
TWISTED EXPLOSION	KK (or , K) KKKK (or ; K) K
ECCENTRIC KICK	\→K (COMMAND技)
BRILLIANT SLASH	/一P (COMMAND技)
ROLLUP HURRICANE	✓—K (COMMAND技)
獸人時追加基本枝	

MOLLOF HOMMONIC	T (COMMINIAND)X/
獸人時追加基本技	
LAID CLAW	В
NIGHTMARE DEPARTURE	B
SPINNING CLAW	B
LEG SPEAK	↓ B
SWEEP CLAW	\ B
GET SKATE	/ B
BACK SURPRISE	В
SLASH TALLOW	B
SKY TALLOW	跳躍中B

FLYING SOMERSAULT	跳躍中 -B
TALLOW CYCLONE	( ) B
WIND RIDER	→ (→) B
WEAK UP SLASH	對手倒地時 B (DOWN攻擊)
BACK UPPER TALLOW	背向對手時 B (轉向攻擊)
CUTTING TURN	背向對手時 (B(轉向攻擊)
BLOOD SUCKER	P+K(上段投)
BUTT WING BLADE	→ B (COMMAND技)
FLAP WING	/←B (COMMAND技)
BEAST DRIVE	

SKY-HIGH TEMPEST ---/ \-- B

SLAP SLAP	P[P](%1 or %3)
(% 1) / PASSION HEEL FOOL	→KK [K] P
( × 1) / PASSION HEEL	→ KK [K] (※4)
(×1) / PASSION HEEL BYE-BYE	-KK [K] -K
( × 1) / PASSIONATO HEEL RUSH	-KK [K] K (K or ↓ K)
/ ENAMEL KNIFE	\ KK (※2)
ENAMEL BLADE	N KKKK
/ ENAMEL BLADE FOOL	NKKK-P
( × 2) SLY KICK	l KK
GROSS EDGE	(1) KK

| BBB 離中時 BB | BBB 離中時 | B | BBB 離中時 | C | BBB | V - B | - (-) 中 BB | V - B | V - BB | V - BB | D - (-) 中 BB | D - (-) | WIND SLIDER WIND SLIDER WIND SLIDER DISORDER SLAP NIGHTMARE WALKING WIND DISORDER DRILL TALLOW



人間吁奉平拉	
JAB	P
TOMAHAWK SHOT	→ P
TURNING ELBOW	P
SQUAT JAB	I P
SHELL SHOT	\P
UNBUSH CANON	/ P
DROP SHOT	P
STREAK FIRE	→ ⟨P⟩
JUMPING KNUCKLE 🦸 🗈	跳躍中P
JUMPING HAMMER	跳躍中→P
RISE SHOT	, ( ) P
ABSOLUTE FIRE	→ (→) P
PRESSURE BOMB	對手倒地時,P(DOWN攻擊)
TURN KNUCKLE	背向對手時 P (轉向攻擊)
SQUAT TURN KNUCKLE	背向對手時,P(轉向攻擊)
RISING BARREL	К .
NEEDLE LAUNCHER	→K
SPIN TREST	<b>-</b> K
SPREAD MINE	↓K
INTENS SHOOT	K
HITTING WHEEL	/ K
AIR CANON	K
KNEE DRIVER	— K
JUMPING KICK	跳躍中K
MISSILE KICK	跳躍中一K
VERTICAL BARREL	1 (1) K
MINE SLIDER	→ (→) K
MASER HAMMER	對手倒地時 K (DOWN 攻擊)
REVERSE KICK	背向對手時 K(轉向攻擊)
LOW REVERSE KICK	背向對手時」K(轉向攻擊)
GRAB KNOCK DOWN	P+K(上段投)
SHEIK BOMB	P+K(下段投)
SURPRISE CRUSH	對手背向時 P + K (背後投)

HEAT CAPTURE	N -P (COMMAND技)
RAGE CUTTER	\─K (COMMAND技)
ASSAULT BLOW	/一P (COMMAND技・能於途中按 G 掣解除)
DANGER SPIN	/←K (COMMAND技)
獸人時追加基本技	
NAU SCRATCH	0

NAIL SCRATCH	В
NAIL SPEAR	→B
VANISHING SCRATCH	←B
NAIL SWEEP	I B
TWIN SCRATCH	\B
SQUAT BACK TURN SCRATCH	/B
SOMERSAULT SCRATCH	В
DINO HEAD	B
SHAP KICK	跳羅中B
ROLLING SHREDDER	跳躍中 +B
GROUND SCRATCH	(1)B
BRUTAL LAID	→ () B
KILL SCRATCH	對手倒地時   B (DOWN攻擊)
BACK DROP KICK	背向對手時 B (轉向攻擊)
SQUAT TURN SWAP	背向對手時 B (轉向攻擊)
DAM SIDE FANG	P + K (上段投)
DEMOLITION FANG	\→B
RISING LASER	. /-B

BEAST DRIVE	
G-CANNON	\ -\   /-B

G-CAMMON TO THE TOTAL THE TOTAL TO THE TOTAL THE TOTAL TO THE TOTAL TH	D
人間時連攜技	
SHOT GUN COMBINATION G	PP
HEAVY WEIGHT SHOT GUN G	PP→P
SHOTGUN COMBINATION DRIVE	PP→K
TWIN TOMAHAWK	→PP
TOMAHAWK BUSTER	P [P] [P]
TOMAHAWK DRIVE	→ PK
SPINNING STRIKE	P [P]
SHELL SMASH	PP
SHELL SLASH	\P\K
SIGHT PREIGE	( ) PP
TRUTH COMBINATION	KKK

REAR EDGE COMBINATION	KK K
REAR EDGE COMBINATION HIGH	KK → KK
COMMAND EDGE COMBINATION HIGH	KK -KKK
REAR EDGE COMBINATION MIDDLE	KK → K → K
COMMAND EDGE COMBINATION MIDDLE	KK → K → KK
REAR EDGE COMBINATION LOW	KK-K K
COMMAND EDGE COMBINATION LOW	KK +K KK
HEAT BLASTER	K←P
HEAT BLASTER TWIN	K-P[P]
SKY LAUNCHER	→ KK
SKY LAUNCHER STRIKE	- KKK
SOLID LAUNCHER	K K
SOLID LAUNCHER STRIKE	$\rightarrow K \rightarrow KK$
GRAND LAUNCHER	→K   K
GRAND LAUNCHER STRIKE	→K ↓ KK
HEAT CAPTURE MIDDLE KICK	
HEAT CAPTURE LOW KICK	↓ \→+ P擊中時 ( ↓ ) K

	<b>獸人時追加連攜技</b>	
	DOUBLE SCRATCH	BB
1	TRIPLE SCRATCH	ВГВЈВ
	TRAP NAIL	B [B]
ļ	TRIPLE LOW SCRATCH	BB B
ı	DESTORY SCRATCH	→B (B) ·
j	BLIND SCRATCH	→B B
	BLOODY LAZY	\B \ \→B
1	HEAT BLASTER NAIL	K-P⟨P⟩B
ı	HEAT BLASTER DOUBLE CLAW	K ← P 〈P〉BB
ı	HEAT BLASTER NEEDLE	K ← P 〈P〉B → K
I	HEAT BLASTER SKY LAUNCHER	K ← P (P) B → KK
I	HEAT BLASTER SKY LAUNCHER STRIKE	K ← P ⟨P⟩ B → KKK
ı	HEAT BLASTER SOLID LAUNCHER	$K \leftarrow P \langle P \rangle B \rightarrow K \rightarrow K$
Į	HEAT BLASTER SOLID LAUNCHER STRIKE	K-P(P)B-K-KK
ı	HEAT BLASTER GRAND LAUNCHER	K←P ⟨P⟩ B→K   K
١	HEAT BLASTER GRAND LAUNCHER STRIKE	K-P⟨P⟩B-K KK
ı	HEAT BLASTER STOMA	K-P (P) B   B
ı	SHOTGUN SCRATCH	PP B
ı	LIGHT SHOCK	∖P→B
ı	LIGHTING SCRATCH	\ P→B (B)

#### SHEN LONG 深龍 ·TJGER·



絕招步法	↓ \→P (COMMAND技)
連環腿	\─K (COMMAND技)
外門頂肘	✓─P(COMMAND技,能於途中按G掣解除)
無影腳	」/─K(COMMAND技・打撃投)
獸人時追加基本技	

_ / - K (COMMAND技・打撃投)
В
В
←B
В
\B
/ B
! B
B
<b>跳躍中B</b>
跳躍中——B
(1) B
→ (→) B
對手倒地時   B (DOWN攻擊)
背向對手時 B (轉向攻擊)
背向對手時 B (轉向攻擊)
P+K (上段投)
→B(COMMAND技,打擊投)
/←B (COMMAND技)
\

八百凋朝八伯嗣國		
打開 「P」		差刃腳 L K
側中腳 一K	六合鴻輪式	崩拳 →〈P〉
日月把 I P		石端腳 K
人間時連攜技		

日月把 IP	石端腳 K
人間時連攜技	
連捶	PP
鷂子栽盾	( ) PP
連掌腿	PK
連捶挑领	PP〈P〉(六合鴻輸式衍生)

拳打旋腿	PK ↓ K (六合鴻輪式終了技 TYPE-8 衍生)
爪掌打(獸化時)	B〈P〉(六合鴻輪式衍生)
六合鴻輪式終了技	六合鴻輪式衍生

	TYPE-A	TYPE-B
鎮子穿林	P	→
半月刃	K	K
連珠砲動	I P	I P
前捲幻腳	l K	↓ K
七寸算	—P	
翻身連腳	← K	
六合劈手	В	
鴻雲輪(獸化時)	[B] B	
六合衝天砲(獸化時)	「B」→B	
六合伏虎 (獣化時)	[B]   B	
100 1 0年 3ウ 4の 3市 4年 十十		

AUTO六合鴻輪式
-----------

B · B · 6 製作時能和第 形 CANCEL)		
, . · B , B · 6		
. · · B · B · 6		
B ', B × 6		
BB		
88		
B (B) B		
B ⟨B⟩ → B		
B (B)   B		
/ BB		
. / ←BB		
. /-BB . /-K		
. / ← 8BB		
/-BBB		
/-BBBB		
/BBBB		
/-BBB (↓) B		
/-BBBB ( ) B		
PPP B		

※(一) 為持續輸入、「」…為人間時 CANCEL PONIT、 〈〉…為人間或器化時 CANCEL POINT



TEXT:怪傑

## With You

## Y

### 三角關係?

上年秋天才發售的人氣戀愛AVG遊戲—「WITH YOU」,這麼快就決定移植到SS機上!決定移植「PIA 2」及「FRIENDS」電腦版的NEC INTERCHANNEL所做出來的移植版質素都是有目共睹的,今次將會介紹遊戲中的女主角及看看這遊戲有多大的魅力。



發售日:未定

6年前突然要日本的真奈美,以及和主角一起成長的菜織,這兩個主角的幼伴將會成為遊戲中的女主角。有一天,真奈美再次回到日本,而結果3人很開心再次遇上。一個是初戀對象一真奈美,而另一個又是經常照料主角的菜纖。主角的心在2人之間搖晃着,究竟這3個幼伴到最後會有怎樣的發展呢?





#### 真奈美鳴獺

身高: 158cm BWH: 80.55.83 血液: AB型

6年前,突然搬到緬甸居住的幼伴。這次因親人轉職的關係,而再次回到日本。因為在離開的時候並沒有和主角說過任何説話,所以真奈美直至現在都感到後悔。現在的她轉校到主角就讀的高校,而成為了男生之間注目點,這麼可愛的少女當然會受到人注目啦!不過她卻意外地輕浮。





這個遊戲的故事將會區分為不同的 章節,即玩者可以從戀愛AVG中感到日本電視劇那樣的感覺。當一個章節的結束時,就會插入在下一章登場的角色預告。在每一章的故事裏,玩者選擇不同的行動都令故事出現不同的分支線,進入哪一個最終章就是途中選擇不同行動的結果。真奈美和菜織兩位女主角對主角的親密度都會以「絆Parameter(參數)」(好感度),究竟主角的行動和選擇怎樣去令故事產生變化呢?

#### 好些更多市

兩位女主角的「絆 Parameter」是可能影響到玩者的行動選擇。 在遊戲畫面中,鑲嵌在 鏈咀的寶石顏色會顯示 出哪一個女主角對主角 較為親密,紅色=菜 織、藍色=真奈美,而 綠色=中立。



#### 菜織色川

身高: 160cm BWH: 85.54.85 血液: O型

菜織亦和真奈美同樣是主 角的幼伴。她的父親就是神社的神主、而在放學後,她就會兼職做巫女。在幼稚園的時候2人就已經在一起,每次菜織在主角的面前,都會以好像姐姐的身份生殖,都會以好像姐姐的身份。 照料主角,就算是高校生她亦都沒有改變這個性格,對主角行數變這個性格,對主角行為動計 不滿意的時候,就會有很多説話聽到。由於她十分喜歡小孩子,所以將來希望成為一個保母。

カクテル・ソフト/NECインターチャネル

TEXT:怪傑

#### 楯岡道場一定成為江戶第一!

#### 育成參數

SLG/MEM

修練是否成功就要看參數的增減, 而師範的參數與弟子的參數之數值相差 很大,就會令弟子修練的成功率提高, 同一時間弟子亦都獲得高數值。如果再 加上高血氣和一些BONUS的話,那次 修練所獲得的數值就會是普通修練時的 一倍。

## 

#### 門徒

遊戲開始時, 玩者能夠取得的弟子只有三名, 而只要玩者達成他們要求的條件就會自然地加入其門下, 但遊戲中玩者將會有共七名弟子, 可以選擇最早取得的弟子有紗奈、大悟、武丸, 她們都是能在一年內取得的。





及道場的名聲得到很高的評價。最初的時候,楯岡是一間貧窮的道場,只能收取當地的人成為弟子。 不過經過主角和弟子的不斷修練下,而取得一年一度的武藝大會的勝利,令道場的地位得以提昇。

#### 工作

遊戲中除了可以在道場內進行修練外,新十郎亦可以委派一些工作給予弟子,來進行一些強化訓練,從中玩者更將會得到提高道場的評價數值。每

一件工作都需要 在6天之內, 飲的時間, 新用來進減低 成的時間。



#### 散意





#### 武藝大會?

武藝大會就是江戶城一年一度的EVENT,如果要取得當中的勝利就需要充足的實力,亦即是每日在道場修練的成果。在比賽時,玩者可以選擇畫

面下方的不同指令,來將比賽的對手一一打倒。最後會給予一個道場評價,而它就是比賽結果和經營狀態等的總合評價。如果能取得好的評價,就可以令楯岡道場一夜成名。



SLG/2P/MEM/對應ANALOG



#### 序

早一輩的讀者(或動畫迷)可能對這遊戲 中的動畫會比較熟悉,這遊戲叫做《魔女大作 戰》,遊戲是為該系列動畫35周年而推出,當中 的魔女全部都是在電視上出現過,而大部份都 在香港播放過的,遊戲中出現的角色差不多有 40個,而且每個角色都有聲優配音,且看看能 不能在這 找到當年的回憶。

## 鶯女大作戰

BY:魔頭●非洲



■戰鬥的場地是 由六角形組成的

在世界各地都不斷地出現怪物和妖怪,在這世界中的魔女們都在夢中遇一上 -個神秘的少女,而那一個神秘的少女跟她們說...

「在這一個世界中有一個大魔女使用着自然界的魔法力,她製造出種種不同的 惡魔來對付人類,現在只有妳們才可以消滅到她啊,希望妳們能夠出一分力。」

玩者在一開始的時候可以從7位女主角中選出一 個來開始遊戲,之後便會有該角色的故事動畫。玩者

會在各個地圖遇到不同的魔 女,要集合了她們的力量來 消滅大魔女,遊戲中主要是 分為故事和戰鬥部份,在戰 鬥的部份中,當接觸到敵人 的時候便會轉入戰鬥,玩者 可以使用各種的魔法來攻擊 敵人,而且還有召喚魔法。



#### 各劇本故事

#### 小仙女

在一個和平的城市中,突然出現無 數的妖魔。它們經常都會襲擊人類,每 當有人呼救「莎莉!救我呀!」的時候, 在天上便會出現3個魔法使,她們便是 除魔滅妖的莎莉、嘉芙和波朗。



當人們照鏡的時候,在他們心內的邪 念都會集中在鏡內,變成妖魔。而在鏡中 <mark>走出來的妖魔便四出襲擊人類,女主角在</mark> 得到鏡之精靈賜予魔法之後,便連同大將 一班人一起對付敵人。

## ■遊戲的魔法攻擊

■在遊戲開始時可以選到7位女主角

贈収つ子選択

#### 小仙女麗寶

了人間界之後便成了立花夫婦的 養女。而在一個不思議的遺跡中 有一種邪惡的力量,那一個地方 正是妖魔們的巢穴,而麗寶卻要 到這一個地方走一趟。



#### 仙女下凡

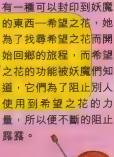
阿惠為了知道她夢到的東西,而 <mark>找她的對手暢,而暢覺</mark>得夢中的事有 <mark>一點問題,他覺得要打</mark>倒一些不存在 的敵人是沒有可能的,後來她們便找 JOESON來幫忙,而JOESON便認 為這事件背後是隱藏着一個陰謀。



跟國際犯罪組 織 • 豹之爪周旋的 械 少 HONEY,專門負 責消滅妖魔,她有 一次在夢中遇到-個神秘少女跟她 對話, 這樣她便 為了證實那神 秘少女的説 話而展開單



有一天青萍跟她的朋 友逛街,當她們路過一某一個地方的 時候,她們看到有一些妖魔正在戰 鬥,就在這時青<mark>萍便挺身而出,加入</mark> 戰事之中,開始了斬妖除魔的道路。



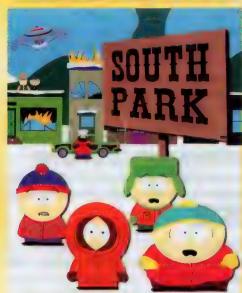
在露露的故鄉,



© 光プロ・フジオプロ・ダイナミック企画・おもちゃ箱・神 保史郎 • 藤原榮子 • 東映ANIMATION © BANDAI 1999

#### STG/4P/對應EXPANSION PAK

### DUTH PARK



#### **泽流** 人物

當完成每一個EPISODE STAGE的時 候,都會出現一個PASSWORD。玩者只 要在ENTER CHEAT中將這些 PASSWORD輸入或是SAVE遊戲進度, <mark>都會出</mark>現隱藏人物,不過他們都只可以在 MULTIPLAYER MODE中讓玩者使用。



#### ITEM

在遊戲進行時,地上經常都會有ITEM 出現,玩者當然隨時可以拾起自用啦!其 中ITEM會分為POWER UP和WEAPON兩 種。武器就亦分佩備發射器和即用兩種, 佩備發射器就必須拾到發射器才能進行攻



學一而即用就 是拾起後便可 以立即使用 (不需要發射 器),它都可 以利用十字掣 來變更。

#### 衰仔樂園的危機!

在美國和香港都成為一時佳話的卡通片一 「SOUTH PARK」(港譯:衰仔樂園) 終於推出遊戲 了,而四位麻煩小孩當然成為了這遊戲的主角啦! 不如看看他們怎樣拯救衰仔村啊!



在MULTIPLAYER MODE中,玩者可 以以2人至四人的對戰方式和朋友進行對 戰,而進行這個模式時,會以十字分割來 分開四個PLAYER的畫面。玩者不但可以 選擇蛋散、粉腸等頑皮小孩外,亦可使用 衰仔村內的其他角色(隱藏人物)



#### ENEMIES

在遊戲中,每一個EPISODE的敵 人除了會不同之外,而且各自都會有兩 種,分別是: EPISODE 1—TURKEYS & TANK TURKEYS; EPISODE 2-HUGE EVIL CLONES & CLONE TANK: EPISODE 3—COWS & UFO TANK; EPISODE 4-EVIL ROBOT & TANK ROBOT; EPISODE 5-EVIL **DOLLIES & RC CARS •** 



STAN (粉腸)

#### STORY MODE

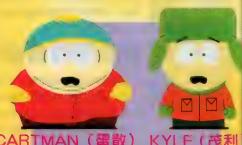
蛋散、茂利、粉腸和碌葛 為了拯救被瘋癲火雞襲擊的居 民,而必須將火雞和神秘的外星 人擊退,所以他們開始了旅 程……。游戲開始時,玩者可以 在四位主角中選擇的其中一位來 進行遊戲。初段時,玩者當然要 集齊還在城鎮中的其餘主角啦! 而開始後,敵人就會不斷出現來 襲擊主角們,他們當然會用最初 的雪球或後來的武器來反擊啦! 最後主角們能否將敵人一一擊 退,就要看玩者實力了。





雷達在這遊戲中是非 常重要的,因為它可以顯

示出敵人的行走方向,而令玩者可以事前 作出準備。除此之外,雷達會有四種表示 不同東西的顏色:黃色=敵人、紅色=大 敵人,藍色=自己朋友,綠色=ITEM。



CARTMAN (電散)









) 書家「高橋和希」在《少年 JUMP》連載的漫畫——《遊戲王》, 受到不少的少年喜歡,不單只漫 畫,就連電視節目亦有她的出現,

今年春季亦即將在日本推出其劇場版;就在劇場版仍 未上映之際,KONAMI便為她推出其遊戲版本,今期 便為此遊戲作個簡單的介紹。



#### 遊戲基本規則

遊戲基本是一種CARD GAME, 玩者需用手 上所持有的CARD去攻擊對方或防禦自己,而每 人各有一個稱為LP(是LIFE POINT而不是石油 氣) 的點數,在互相攻擊及防守期間,這個點數會 有不同程度的減少,只要其中一方的LP值減至0 的話,該場戰鬥便隨即完結,而最先LP減至0的 一方便是「敗方」。



#### 遊戲更詳規則

- 1. 遊戲開始前,首先每一方各會有40枚CARD。 當然這40枚CARD全是由電腦隨機抽出。
- 2. 再另外由這40枚CARD中抽出5枚用來對戰用
- 3. 接著遊戲開始,玩者需從5枚CARD中抽出1張。
- 4. 最後便是選擇該CARD所召喚的怪物的執行指 令,而指令有兩個,十分簡單,就是「攻擊(こ うげき)」及「防守(しゅび)」。

#### 判定

#### 倘若兩方所召喚的怪物均是使用「攻擊」指令時

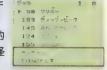
1. 攻擊力高的一方算勝出>>>例:1P方攻擊力2500、2P方攻擊力 2000,那2P便是負方,而2P所受的攻擊就是 2500-2000=500,即是2P側將會扣500 LP。

2. 如果雙方所召喚的怪物的攻擊力是一樣的話,兩隻 怪物均會同時消失,雙方的LP完全沒有任何變化。



#### 倘若其中一方所召喚的怪物均是使用「攻擊」指 令,另一方是使用「防守」指令的話-

- 1. 「攻擊」方的攻擊力高於「防守」方的防禦力的話,攻擊方便算勝出, 而防守方的怪物亦會消失,雙方的LP沒有任何變動。
- 2. 「防守」方的防禦力高於「攻擊」方的攻擊力的話, 防守方便算勝出, 而攻擊方的怪物「不」會消失,不過攻擊方的LP便會隨其偏差值是 減去>>>例:1P方攻擊力3000、2P方防禦力4000,那1P便是 負方,而1P所受的攻擊就是4000-3000= 1000,即是1P側將會扣1000 LP。
- 3. 如果所召喚的怪物的攻擊力及防禦力是同樣的 話,便沒有任何變化,包括雙方所召喚的怪 物及雙方的LP。



#### 倘若沒有召喚任何怪物直接使用「攻擊」指令時

攻擊方算勝出,而被攻擊者所受的攻擊力就直接從被攻擊者的LP中 扣去>>>例:直接攻擊方攻擊力2500,那被攻擊側扣2500 LP。

#### 游戲模式解說



故事模式(キャンペーン)――與電腦對戰,只 要勝出四位DUALER,每人各5次後,便會進入更難 的地點・分別是「前往ペガザス島的船」、「ペガザス 島」、「???」、「ペガザス・J・クロフォード」・ 而且是順序的。

###A 191/5

對戰模式(たいせん)――當然是兩部機之間連 著再進行對戰



■ TRADE(トレート)——可以將手上所持有 CARD利用通訊方式,與其他人作交換。

成績(せいせき) - 查看玩者直至現在對戰的成績 皮包(かばん) — 查看玩者手上所持有的CARD 數目、名稱



DECK(デッキ)-查看玩者將會拿出去作戰的 40枚CARD

DETAIL (ティテール) — 查看每一張CARD的能力及詳細資料













#### 書面看法



#### STORY

這故事的主角,就是懂少少養 「DIGIMON」方法而隨 處都找到的一位少 年。不過最不同的是

## DIGIMON WORLD

他會當DIGIMON好像真正寵物一樣看待。有一天,這個少年的身體突然被吸進了

DIGIMON的身體裏。 當這少年醒過來的時候,他就發覺自己已經進入了DIGIMON的世界。因為 DIGIMON展老「DIGIMON爺爺 委託少

年,將在這個城鎮消失的DIGIMON帶回

來,所以少年 連 同DIGIMON一起開始冒險旅程。

#### DIGIMON 世界正慢慢滅亡



#### 世界和平

玩者除了育成DIGIMON外,還要找尋散佈在世界不同地方的DIGIMON。少年不但需要把DIGIMON送回城鎮,而且再要將意識集中,來擊倒令世界陷入混亂之中的最後BOSS,使世界再次得到和平就是這遊戲的目的。





#### 育成中的樂趣

這遊戲中不但會將DIGITAL MONSTER Ver.1~4內的MONSTER全數登場,而且還會加入在10月發售的新系列「DIGIMON PENDULUM」當中的角色,以及還有這遊戲PlayStation版的原創角色,令遊戲總共有70隻以上

的不同MONSTER。這遊戲更將DIGIMON的表情、豐富的GRAPHIC以及聲音都能活生生的表現出來,而當肚子餓時,就會很不高興的,使玩者作出行動。



#### 育成要點

這遊戲的世界裏會有很多TRAINING GYM存在,而玩者就可以利用這些訓練器材來訓練DIGIMON,整個訓練是會全自動進行的。在訓練後或遊戲進行時,當然會有肚子餓的時候,玩者就要到道具店購買一些食物給牠吃。吃得飽飽的之後,肚子有時亦會有點不舒適,玩者就帶牠們到附近的洗手間或郊外解決。







#### 繼承能力

在這個DIGIMON的遊戲裏,DIGIMON將會生出「DIGI EGG」,這樣玩者就可以育成幾代的DIGIMON。從蛋形態誕生出來的DIGIMON就會繼承了其父母的能力,這個擁有幾代能力的DATA分分鐘可以育成出一隻最強的DIGIMON。

#### 戰鬥

在四處找尋 其他DIGIMON 下落的時候,當 然會遇上不同的 敵人。玩者可以 在BATTLE MENU中選擇不 同的指示來給予 DIGIMON作戰 指令。當 DIGIMON取得 勝利後,除了其 能力值會得到提 昇外,玩者亦取 得敵人遺留下來 的ITEM。





© BANDAI 1997 • 1998 © BANDAI 1999

PlayStation

TEXT:怪傑



#### 新一輪國家紛爭又再展開

PlayStation原創的模擬戰鬥的。「如何管 「不同的第三集終於決定在3日間間。若可能 「不同己國家而得到真實戰爭」「同位」「通信 「四世國家以下的內文。

#### 趋加机机业

這個遊戲的登場機種全都是實在的兵器。 前作有約170種兵器登場,而今集就會有230種 最新近代兵器登場。其中當然有出名的戰鬥機 —X-29和F-20啦!而且更會有一些令狂熱者垂 涎的兵器登場。



應筆機 B-2 SPIRIT



主力戰車 EOPARD2 改

#### MAP

遊戲中主要是紛爭模式。遊戲會以 MAP CLEAR的形式來進行的。模式中共有 六章、27個地圖。紛爭模式的故事就會戰 爭映畫展開,就算是兵器狂熱者以外的人亦 都會感到快樂。除此之外遊戲亦會有「短期 決戰」和「TUTORRIAL REAL」兩個模式

#### ألام وق 🚤 🚤

各個部隊只要裝備了迎擊的武器, 當敵人進入自己的射程範圍時,就會自 動迎擊敵人。這個系統是用來對付一些 無計謀的攻擊,而且更可將多個部隊配 置成一個防禦陣來對方的戰略性攻擊。





#### 行動力系統

每一個部隊的行動都可以在 POINT內自由地實行不同的指 令,而這個就是遊戲中的「行動力

> 系統」。遊戲進 行時,可以在

攻擊後不移動,而再次實行攻擊指 令。這樣遊戲中的戰略性要素就會 無限地擴展。



#### 自由戰略的可能

- 移動一攻擊一移動
- 攻擊→攻擊→攻擊
- 移動→補給→移動→攻擊
- 其他

#### 短期作戰

這個就是可以逐個逐個 MAP來玩的模式。每當MAP CLEAR的時候,電腦就會將玩 者所使用資金和TURN數記 錄。當中的玩法和紛爭模式同 樣,不過玩者就可以在45個地 圖中選擇來玩。



#### **TUTORRIAL REAL**

遊戲中的基本規則、實際操作都可 以在這個模式中學到。對於初次玩這遊 戲的人,就一定要進入這個模式。



#### 生產類型增加

在遊戲中生產的部隊,就會因玩者選擇的生產類型而決定。生產種類除了包括前作的美國、俄羅斯、日本、歐洲外,今集更會增加多11種。玩者如將部隊組合的話,可能製造了一支原創的部隊。





最新資料續報!

### 惡魔城默示錄

。在故事方

面,兩位角色均 有自己的不同故

有兩倍樂趣

#### 兩位主角兩倍樂趣

開始遊戲時會有砍位角色供玩者選擇,一是 擁有BERUMONDO血統的拉哈魯特,另一是魔導 一族的嘉莉,二人使用不同的方法擊退惡魔,在同 一的版圖上冒險,亦分別了不同的難度,選用拉哈 魯特的遊戲難度會比較高,而嘉莉則適合於初學

在88期中已為大家介紹過有關城中的人物,

其中如謎一般的女性,終於有進一步的資料,她

叫做羅茜(ローゼ),是唯一在惡魔城長大的女性,為了將玫瑰花獻給城主德古拉伯爵,才會在

這兒受到養育,她會以自己的血向白色玫瑰花灑

水,從而令到玫瑰花變成鮮紅色,不過她的真正



◆選用拉哈魯特·難度會較高。

謎一般的女性



◆選用嘉莉的話· 難度

#### 首次公開!! 德古拉伯爵的樣貌

遊戲公佈了這麼久,只是公開兩位主角的資料,從未有過德古拉伯爵的資料,但現在終於公開他的樣貌,曾被多次

封印的他,因受到人類靈魂的影響而復活,甦醒的魔王德古拉伯爵再次率領魔物,到和平的人類界中 搗亂,嘉莉及拉哈魯特是 他最大的敵人。



◆今集的德古拉伯爵·你又點睇?

#### 事,故事會因為**追加!!新角色** 角色而變化,擁**追加!!新角色**

在玩者使用嘉莉作主角時,在城中所遇到的人會和拉哈魯特的不同,而其中一位新的角色就在以嘉莉作主角時出現的謎之少年,他名叫瑪魯哥(マルコ),在OPENING中亦有出現過的,相信在故事上佔了很重要的地位,但是他為甚麼會在惡魔城內呢?這一切仍是個謎。

#### 兩種視點的替換

在《惡魔城》系列中,首次以3D ACTION 來進行遊戲,從四方八面襲擊的魔物,令遊 戲更有壓迫感,遊戲會分開動作及戰鬥兩個 不同視點,以C掣「來切換,使到玩者更清楚 四周的環境,從而作出反應。



◆你為甚麼會在這裏

#### 遊戲時代

在眾多集的《惡魔城》當中, 均有自己所屬的時代,但你又知 不知它們都是有關連?從時代去 計算,N64的《惡魔城默示錄》是 在MD版的《VAMPIR KILLER》之 後的一集亦是最近現代的一集。



身份卻耐人尋味…

◆遇上拉哈魯特



◆用自己的血灑水

#### 村民的真正身份

在惡魔城中可找到的人物除了瑪魯哥和羅茜之外,還有村民、商人及VAMPIR KILLER,其中在嘉莉的冒險旅程中,會遇上一名村民,他自稱迷失方向而在這兒被困,就在嘉莉欲救出他

時,卻在鏡中看到他的真正身份,是可憐的吸血鬼祭品,他會是襲擊嘉莉的刺客?還是有其他用意?



◆從鏡中看到他 的真正身份



#### 長達500年的戰鬥畫上休止符?

與吸血鬼德古拉伯爵戰鬥的家族是BERUMONDO(ベルモンド),可是在眾多集的《惡魔城》當中,故事都是描述BERUMONDO家與德古拉伯爵戰鬥,他們的戰鬥長達500年會否就這一集中畫上休止符?這也是一個謎。

#### BY:海怪●非洲

### THEME AQUARIUM 八族館擴充營業



在上次已介紹過遊戲的基本資料,這一次不浪費時間了,立即介紹一些玩者必須知道的事給你們吧!

#### 指令解說

設備設置 玩者可以在這一項中建設各種設備,可供玩者建設的設備是會隨着研究而增加的。而路標的設定也是在這 進行,玩者也可以在這項中更改牆壁和地板的顏色。

前育設備確認 玩者在一開始的時候,應該時常執行這一個指令,因為玩者要檢查機器的耐久值,如果耐久值低而又不進行修理的話,便會引起機件爆炸,玩者除了要花錢買過新的機器外,水族館的人氣度也會下降的啊。

設備撤去 撤除沒用的設備,在撤除時是會收回一定的費用的(路標除外)。

購買魚類 玩者可以選擇到漁販那 購買,如果向漁販購買便會增加彼此間的友好度,友好度越高可購買到的魚便會越多。要得到新的魚類,除了可以在漁販那 購買和出海捕捉到之外,玩者還可以利用SAVE DATA來跟其他的玩者交換自己的魚,得到的魚最她先放在預備水池。

員工雇用。遊戲中一共有4種員工,分別是檢定員、醫生、清潔員及接待員這4種。檢定員和醫生會是比較重要的員工,因為他們會向你報告魚兒的狀況,例如那一個魚缸的水污濁或是那一些魚有病,這樣玩者便可以省回自己檢查魚缸的時間了,除了這樣他們更是出海捕魚的必要人選,所以多聘請幾個也不壞。

經營 玩者可以在這 向銀行借貸、更改精品的售價及入場費,不過比較重要的便是研究,當玩者執行這一個指令之後,在每一個月都會扣除開發費用來研究出新的設施,當完成了一件東西後,便會有新的物件給你開發。而當中的員工培訓也是值得一提的,玩者可以選擇出5名員工進行培訓,在指定的時間之後,他們的能力值便會上升,有時候更會學到新均技術。

各種資料表示 在這一項中玩者主要是查看到水族館的資料,例如遊客及魚兒對水族館的評價,這樣玩者便可以因評價而作出針對性的改善,魚類圖鑑可以讓玩者知道魚兒的詳細資料,如果玩者在出海之前看一看便可以知道在那兒會有魚了。

海豚關連 遊戲進行了一段時間後,便可以得到海豚,這時候玩便可以對牠作出調教,玩者是可以選擇自動調教的,這樣便可以省回不少時間,1個月只可以執行一次,每次只可以訓練3條海豚,玩者更可以開表演吸引更多的遊客,不過能不能吸引到遊客便要看看海豚的LEVEL了。而玩者得到的海豚是可以放在PocketStation中飼養的,玩者可以在PocketStation中對牠們作出不同的訓練,至於詳細的資料可以看看今期的專題《PocketStation入門手冊》。

水槽畫面 選擇要查看的魚缸,決定了之後便可以看到該魚缸 內的情況及魚兒的心態。

系統 主要是進行遊戲進度的存取,而另外調整遊戲的速度也

■員工會在

培訓中學到

新的技術。



■魚類圖鑑可以方 便玩者出海捕魚。

■當發覺魚缸的水開始 汚濁的話,玩者便要派 水質檢定**員清潔。** 

#### 出海

為了得到更多不同品種的魚,玩者可以試試出海捕魚,在選定了出海的人員之後,便要選擇時間,如果時間越長,所須的經費便越高,而船上最好有醫生。不然的話,捉到的魚可能會在中途病死,這樣便一無所有了。玩者是要由擲骰子來決定船隻的行動力,當移動到你覺得合適的地方後便可以停下來探索,不過並不是每一次探索都可以找到魚的,但玩者可以根據浮標的顏色來找尋魚場的位置(紅色便是在附近的1格範圍內找到;黃色便是3;藍色便是5格)。當玩者找到了魚場的位置



之後,在選擇了捕獲方法後 便可以開始捕魚,玩者要由 擲骰子來決定捕魚量,如果

玩者成功了便可以決定要不要捕<mark>得的魚。千萬不要只顧着捕魚而不</mark>回 航,如果玩者不能在限期內回航的話,玩者的船隻便會沈沒,這樣玩 者便得不償失了,還有玩者如果玩者見到有其他船隻在海面便不要走 過去,因為這樣會入侵其他國家的領海而被罰款。



GPM-30

© 1998 Electronic Arts Square K.K. All rights reserved. Theme Aquarium is a trademark of Electronic Arts Inc. used under license. "Theme" series products are the property of Bullfrog Productions Ltd.



#### 勞資協議

勞資協議是遊戲中的突發事件之一,在商議玩者要得到滿意的結果的話,方法便跟釣魚差不多,對 手在開始的時候,很多時都是處於被動的狀態,玩者應該盡量伸手過去,一見他伸手出來便縮手,不過 沒有時間的時候。玩者便要主動地完成協議,免得員工的忠誠度下降,因為員工的忠誠度是會影響到其 工作表現的,如果忠誠度太低的話,他們便會自動離職。

■「唔加人工,我就即刻走!(世界難撈呀老友)」

#### 心理因素

這一類的模擬經營遊戲,客人當然是至高無上啦,不過你的「手足」(魚缸內的魚)也要注意,不然找誰跟你幹活。要知道魚兒心想什麼的話,便要選擇「魚槽畫面」這一項。在各魚頭上都有顯示出牠們的心理狀況。

#### 魚兒心理

《 水太污濁 如果魚缸內的水太污濁,魚兒的健康狀況便會下降。

呼吸困難 魚缸內的魚已經開始「扯蝦」,再不盡快清潔魚缸便會十分危險。

快要窒息看!牠們的臉上已呈現紫色,牠們十分辛苦哩,牠們會死的機會十分高。

太涼 牠們覺得魚缸內有一點寒氣,提高一點溫度好不好? 和 相信很少魚可以容忍到這一個低溫的環境。

凍死我了 幹什麼,水結了冰嗎?

有點焗 將魚缸內的溫度調低一點便可。

十分熱啊 魚缸內的溫度太高了,要再調低一點。

現在是蒸魚嗎? 再是這樣下去,魚缸內的魚可能會全部死掉。

好肚餓 好肚餓!可以暫時不理。

勁肚餓 勁肚餓!!你須要增加一點魚糧了。

超肚餓 超肚餓!!!不單只要增加魚糧,還要分散魚的數量。

食物很充足啊 是一件好事,份量剛剛好。

跟其他魚的關係很好 在魚缸內雖然有其他種類的魚,但是牠們都能夠和睦地相處。

我已經找到另一半 魚兒在魚缸內已經其他的魚戀愛中,好像十分幸福哩。

太狹窄 地方太窄的話,魚兒會因為不開心而生病。

快些改善環境便好了 魚兒開始不開心,但是牠還沒有清楚自己不滿的是什麼。

以 哎唷,我病了 你的魚患了病,不及早處理可能會傳染開去。

很辛苦呀 魚兒好像不太喜歡跟其他的魚一起生活,進行「調缸」吧。

● 我快死了 「我好像已看到天堂的入口,但我不想進去呀!」現在還有機會救回牠,快點找醫生吧。

再見了... 説得出這一句,相信你已經有一定的心理準備,牠 已登極樂了。

感覺不錯 不過不失吧,最少牠們沒有很大的不滿。

正呀 愛護動物協會對你的經營手法一定十分歡迎, 因為你的 魚十分開心。

簡直PERFECT 魚兒對於你的飼養方式沒有任何不滿,恭喜恭喜。

#以上一些有關溫度和水質的問題,其實是可以跟飼育設備扯上關係的,因為飼育設備的耐久力低下的話,它們的性能便會下降,這樣便會引致魚缸的水變得十分污濁,魚兒也會因此而容易得病的啊!

#### 客人心理

會有什麼呢 第一次來的遊客多數都會這樣說,沒有什麼特別

很緊張啊 遊客們十分期待在水族館中可以看到各種的魚。

太貴了 當然是入場費太高啦,現在是搶錢麼,趕快把入場費調低一點吧

有很多魚也看不到 並不是説你的魚缸太污糟,而是 説你設置路標時不能帶遊客遊遍整個水族館

混帳,走吧 遊客對你的水族館開始有不滿了,因為你的室內設計有點問題。

不想再行了 你的水族館似乎欠缺了給遊客休息的地 方啊,不妨設置一些長椅。

不會再來 你怎麼搞的啊,竟然有人不會再來,看看 遊客情報後來個檢討吧。

(APPT) 很有趣遊客覺得館內的魚很有趣,有機會一定會再來。

第十分喜歡 這水族館是最好的了,下一次來的時候 一定會帶朋友一齊來。

真差勁 「這一些魚沒有什麼大不了吧,走了。」你要 買一些新魚呀。

完全不行 這簡直是最差的水族館,什麼也沒有,我永遠也不會再來這。

這個很罕見啊 在你的水族館中有一些珍貴的動物是遊客沒有看過的。

(E) 看不清楚 魚缸的水開始污濁了,是要找人檢查的時候了。

這是什麼 遊客完全看不到魚缸來的是什麼,他們覺 得被騙了。

找不到魚啊 魚缸跟魚缸之間的距離太還了,不想再 行了。快些將魚缸的距離集中一點吧。

我知道了 不要以為接待員沒有用,她們是負責解答遊客的問題,遊客得到滿意的答覆自然高興啦。

煙灰缸在哪 對吸煙的人來說沒有煙灰缸便唯有亂拋煙頭,會增加清潔工人的負擔啊。



■到了一定的遊客數量便會有特別 事件發生

文:積奇



## 暴汗远土傷

#### 幕末的世界由你創造

《維新之嵐、幕末志士傳》是由江戶至明治時期為背景,在動盪的 時代中,玩者要做的便是瞧著自己相信的路往前走,扮演當中的志 ★ 利用自己的思想取得全國重要人物的信任,繼而起義。







幕末時期,各個充滿魅力的維新志士紛紛湧現,玩者所感受的 便是當中的友情、糾紛和戀愛!體驗幕末的風雲人物[坂本龍馬]、悲 劇的主角「土方歲三」的經歷,在廣大的主要地圖上,遊歷日本各地的 城和鎮、各個關所和名勝等,就是往麵店吃碗麵或往溫泉享受亦可由 玩者自行決定,在遊戲中絕對可以感受到當時日本的風土人情!







■也有精彩的開幕動畫

#### 以情貌水类则可

在通訊設備還末普及時,如能快人一步知道一些最新情報的 話,對自己和對城鎮亦有一定好處。而在這遊戲內,「情報」便是一種 最有力的武器!想辦法取得重要情報,再加以正確活用,當中更要注 效力和新鮮度,可能是一個情報戰的遊戲



■和問邊的人對話收集情報

#### 卡片戰——抗得!

為了增加自己的勢力,把自己的思想傳給別人便十分重要。遊 戲中亦一樣,向抱有不同思想的人傳達自己的想法,使其認同繼而成 為同志便是遊戲的基本!利用手上的情報卡、和多人對話取得情報、 通過書本等獲得知識,使可和目標展開舌戰,和真正的戰事相比,舌 敞的技巧更高!



■選擇卡片來作話題



所謂幕末,亦代表了一場又一場的志士殺戮。比如「池田屋事 變」和「寺田屋事件」等,也是由劍客們的戰爭引起的。遊戲中,除了 道場中一對一的個人戰外,亦有複數的志士所引發的集團戰,玩者可 以體驗更大規模的戰事,從中了解當時幕末的風氣!而戰鬥方面,在 版圖中亦有戰術的運用,一些劍技等必殺技亦是勝負的關鍵





#### 从末的歷史由你到 1

游戲中,除了基本的坂本龍馬和土方歲三的故事模式外,更新 加了一個由玩者設計角色的自由劇本模式。遠樣子要走遍全國,或是 練習武術,就是每天遊山玩水也可由自己決定了





■平時的對話十分重要

#### TEXT: 怪傑

#### ANGELIOUE~天空之道现底

#### 戀愛與冒險的 RPG?

在球體中誕生出來的新宇宙裏的女王試驗完結後,經過很久很久的日子……成為了全宇宙最和平的地方而稱之為聖地,但開始了產生異變。

有一個被稱為「皇帝」的人—勒比亞斯, 他突然的侵略……



在這強大力量的 面前,金髮的女王和 她的守護聖都在一瞬 間落在他的手上。

唯一能夠從這場

侵略中逃脱出來的就只有女王的補佐官一路 沙利亞,而她只好找現在統治另一個新宇宙 的前任女王,亦即是有一把茶色秀髮的一 ANGELIQUE。

當ANGELIQUE得知這件事後,而為了 拯救她懷念的故鄉,決定開始了她的旅 程······

除了和前作同樣有9名守護聖、教官和協力者之外,今集亦會有新同伴謎之戰士一 艾利奧斯與ANGELIQUE一起開始漫長的旅程。最後ANGELIQUE他們能否打倒皇帝一 勒比亞斯,以及能否再次令這個宇宙取得和平呢?

天空の鎮魂歌



#### 心動的戰鬥系統?

在RPG的遊戲裏當然會戰鬥的要素存在,而這遊戲會以指令形式和令遊戲初學者安心的「AUTO BATTLE」機能,而使玩者可以很容易地操控。

在今集裏會準備了一個「保護」指令,即是與主角要好的角色以



身體作盾保護主角,而這個場面亦會發生在其他角色身上。和主角親密度高的對象,特定的守護聖都可一起使出「連攜魔法」。玩者可以透過以上所寫的遊戲要素中感到視覺和感覺上的戰鬥樂趣。





#### RPG?

今集將會採用這個系列的世界觀,令人物的魅力增大,再以全新的故事來製造這個系列的第一個RPG遊戲。這個遊戲的目的除了冒險之外,和美男子一起過着令人心跳的晚上,以及每個登場 人物 所 準 備 的 神 秘 , 而 令 玩 者 感 到「ANGELIQUE」是滿載着令人心跳的要素。





#### 新角色登場?

玩者除了可以將守護聖、教官和協力者等加入成自方成員之外,今集的新角色「艾利奧斯」亦會加入,而成為隊中不可缺少的戰力。擁有綠眼與紫髮的美劍士一艾利奧斯,在一次在旅途中解救ANGELIQUE的危機,而之後他就會和大家一起行動。這個性格飄忽的青年被謎之來歷和目的包圍,而這些謎團將會在故事中一一被解開。在旅途裏,將會共有16名角色一起行動,與特定的人更可能會有親密關係,而親密度越高時,就會越有機會發生與角色的特別EVENT或戀愛EVENT。

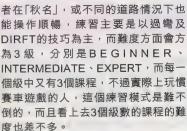




#### 練習模式 (PRACTICE MODE)

上次介紹中沒説過,不過今次遊戲 已到手,終於可以為此模式作個介紹。

不單只路面





#### D·POINT (DRIFT 評分)

這個模式是用來評核玩者在整條賽道中,各不同評分路段 的DIRFT評分,至於評分的標準,基本上是在該路段車子所 DRIFT的距離,當走完整條賽道後,會有一個總合評分,而且 評分不太好的話,藤原拓海會出來作出有關DRIFT及駕駛技巧 的SUGGESTION。



最新在香港有數宗嚴重交通意外發生,各位在道路駕駛 時,請遵守交通規則,切忌將遊戲上的駕駛技術搬到現實中, 以免累人累己。車禍害人,影響一生!請小心駕駛!

© 1999しげの秀一 ©1999講談社/JAM







#### 碓冰 USUI



同面闊度與 剛才提到的「秋名」 相約,路面闊而彎 角也不算多,不過 有些彎角的則比較 急,而且賽道直路 亦比較多,當加速 至一定程度後,便 需先減速後再用 DRIFT來過彎,否

則很容易便會直撞入彎角中。

特別且無關題外話:街機版《電車 GO!2》BONUS GAME中所出現的電 氣化車頭「EF63 |就是途經這個超斜度山 嶺的,不過在1997年9月30日這段路線 已不再使用。





製造商:KONAMI 售價:4800日圆 SPT MEM

文:積奇

#### 實況POWERFUU職業棒球。198決定版 原积於5期待的決定版登場[[[]

## PRESI STREET PR

#### 前言

剛於今年夏季發售的 『98開幕版』,想不到這麼快 便推出『決定版』了!隨著日本方面冬季賽事的結束,這 個決定版將會把最新的資料 記錄在內,除了選手們的資 料外,就是最後一季賽事裡

各個精彩場面也會收錄在劇本模式內!當然,前作大受歡迎的 SUCCESS MODE仍然健在,由玩者製作的選手資料也可在這個決 定版中使用啊!!











■於今年活躍的選手,其能力值亦得到大幅提升。

#### 決定版的新 DATA 在此

#### '98 錦標買完給時的資料收錄

所謂錦標賽完結時的資料, 便是指在『98開幕版』中一些令人 期待的新人選手,其資料將會得 到確定,亦即是真實化(由於前作 時其表現還是未知之數),比如得



■巨人隊的高橋・能力値大幅上升。



■巨人的投手陣中已沒有金石的名字……。

到新人最高打擊率,阪神隊的坪井選手、奪得新人王,巨人隊的高橋等,其在遊戲內的能力亦會得到大幅提升,與開幕版比較將會有顯著的分別。

#### 例

#### 橫濱• 佐佐木

變化球方面,已由原來善長的彎球和曲墜球,轉為只得曲墜球,體力方面亦下降了。





#### 阪神 • 坪井

和'98開幕版相比,各方面亦提升不少了。



#### '98錦標賽下半部份的名場面

在這個決定版中,劇本模式將會耳目一新!模式內將會收錄錦標賽下半部中的名勝負場面,比如決定橫濱命運的日本SERIES第6戰,千葉LOTTE脫離連敗厄運之戰等令人熱血沸騰的賽事亦會收錄。





■其中一個劇本「抓到星星!!」 中,先發打者將會和真實一樣由劇 田魯書。

#### SUCCESS MODE 的變更點!

前作中一些亂數(Random數值)將會得到調整,和意中人對話可減低得到「戀之病」的確率等,所有細節亦會有微妙的變化。



■女孩子的好感度會作出適度的變化。



■獲得特殊能力了!





## LEGENI 向前邁進吧,劍士們

角色的移動。連按兩次相固方向便可DASH

學業(提会)

人 10000 1000 交票

× ( ) | | | | | | | | | | | | | |

给起班 上的撞爪

防禦(只得一瞬間有作用) RHIE!

古代的魔法世界為舞台,三名勇者無懼的劍士。為了討伐魔 王而作出長途旅程了!他們的敵人除了人類外,更有不人不斷的種族 !!遊戲除了可以單人進行外,更可以一人同遊,用來招呼朋友絕 對不俗,加上超水準的畫面,喜歡這類型ACTION GAME的朋友一



除了遊戲中的三名主角外,就是遊戲的背景亦是由全多邊形組 成!一些「構造」複雜的怪物們,其動作亦造得唯肖唯妙,身處遊戲中 絕對可以感受到中世紀風情。而遊戲進行時,在一定範圍內會有火包



■田三名主角中選出一人。

GPW-36



■火牆的出現·要把敵人全滅啊!

每名角色也有拳、腳和跳三種動作 把他們集合便可作出多種 類的攻擊。拳掣連按可做出連續技。相同地腳掣亦有同樣效果,當玩 者拾起地上的武器時,連按拳掣便可作出連殺劍。另一方面,在衝刺 (連按方向掣兩次)時再按跳鍵,當角色在空中時按攻擊鍵便可作出空 中攻擊。令外,和敵人接觸時按〇鍵,便可把敵人抬起,再按攻擊鍵 便可把敵人拋出。





■也可以把敵人投出

遊戲中會出現大量的道具,此如藥水、各種類的食物和金錢 等。而金錢更是十分重要,因為每完成一版時,便會有道具店的出

現。這時能否爆機便是依靠LIFE的多少 了,有錢的話便可購入大量的LIFE,相 反那些武器便不十分重要了(因為可以輕 易拾得)。而ENERGY(心形)是可以回 復至HP全滿一有錢的話應購入,因為每 過一版HP是不會回復的。







#### **BONUS GAME**



■麦面一轉・變成3d Game

每過一版 除了有道具屋 外,最重要的便是這個BONUS STAGE! 因為如在於上拾得的金 錢不夠,便要依賴這個Bonus Stage,利用手上的箭,把出現在 畫面上的寶箱或木桶等擊破便可 取得道具,當然金錢的數量更是 十分多啊!



## BREAK NEC

## 緊張刺激的擂台 生派法!



1998 ASCII Entertainment Software, Inc. © 1998 TOSHIBA EMI. © 1998 SystemSoft Co. All rights reserved. ASCII Entertainment, SCII Grip. The ASCII Grip logo. Master of Monster. Disciples of Gaia and the Master of Monster: Disciples of Gaia logo are trademarks of their respective holders

Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the interactive Digital Software Association, Manufactured and printed in the U.S.A. THIS SOFT-WARE IS COMPATIBLE WITH PlayStation GAME CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION U.S. AND FOREIGN PAT-ENTS PENDING

JUMP ···FIRE △鍵……POWER UP

除了有STORY MODE外,更有BATTLE對戰和FOUR PLAYER MODE可供玩者選擇,在11名角色中選出一個便可開始遊

戲。所有比賽的場景全由多 邊形製成,就是角色們的動 作亦十分之多啊!





### 遊戲玩法

在死亡擂台上進行決戰,在取得光環的同時還要向對手攻擊便是



基本。遊戲的玩法十分簡單,在各個版圖上也會有3個或以上的綠色 光環,而取勝的關鍵便是要先對手一步 取得3個或以上。控制手上的角色,向著 光環走去,那光環便會變成橙色,當你 取得一個光環後,敵人便會走向你,被 他擊中的話便會失去取得光環的資格。 這時,你便要追上對手,向其攻擊,擊

> 中後便可繼 續取得其餘 光環,如此 類推。











### 遊戲內容

「和鱸魚的戰鬥是十分有趣的」,遊戲 便是以這個為基本來製作,在垂釣前要先 考慮湖的各種狀況,由選擇魚餌開始,把

握每個版面的設定和特色,這樣便可正式和鱸魚開戰了!釣魚方面將較著 重真實性,垂釣的技術將會是決定鱸魚們上釣與否的關鍵。雖然遊戲以真 實為主,但是其操控卻是十分簡單的啊!由於對應Dual Shock的關係,當 有魚上釣時,手掣便會產生震動,對釣魚有興趣的朋友一定要留意了。



■遊戲的畫面十分真實。



■鱸魚十分巨大啊。

### 和鱸魚的戰鬥開始了!



■魚餌的顏色亦各 有不同。



### Mega Bass的資料盡在於此

日本方面,所有釣魚好手也會知道Mega Bass公司的存 在,這間正是十分出名的「誘餌(魚餌的一種)」製作公司。由於 得到她的支持,所有釣手夢寐以求的誘餌「POP X」、「DOG



XJ . [VIBRATION XJ等亦可以垂手可得 了。利用這些產品, 就是初玩釣魚遊戲的 你亦不會感到困難

■多種類的魚餌。

© DATAM POLYSTAR / NEST / ROOMMATE PROJECT © Megabass General Baits Inc. © BANDAI 1999

STG / MEM / Dual Shock ? M

By: Agent X

## **B-MOVIE**



左右移動 ×蘇建 前淮

△鍵 後龈 □鍵 IV W

接收或被下物品及人類 〇鍵

L2鍵 水平左移

水平石移 R2 鍵 L1鍵 選擇物品或人物

R1鍵 武器選擇

### 遊戲目的

玩者主要是扮演一位戰機機師,而任務就是要完成司令部所予玩者的各 種任務。遊戲中當有任務的時候,畫面的右下角便會出現閃爍的圖案,這時

玩者只需按SELECT鍵便可以閱讀該任務的內容。

當然,遊戲中將會有各式 各樣的任務予玩者執行,包 括:接載市民及物資到達安全 地點、攻擊外星人戰機、保護 市民及建築物等等。





■ 看 1 名 關 害 的 耐 人 。

■若儇擇「SIMULATOR」的 話·伊魯谁入這個書面

### 不怕撞山!只怕撞機?

遊戲中,玩者所駕駛的戰機由於會因應地形來調整高度,故此

MISSION BRIEFING &

One control of the co

並不會出現撞山或撞建築物那些"意外"情 况。不過,外星人的戰機卻會一面發炮, 一面以"神風敢死隊"式衝向玩者,而令戰 機帶來極大的傷害。因此,玩者只需要集 中應付敵機便可。

■ 地形可不用理會·但就要小心敵人衝過來!



### 11 種戰機、20 多種武器

玩者開始時是可以選擇3款戰機,不過事實上遊戲中總共有11種 戰機使用,而使用方法則相信要完成特定條件才可。此外,遊戲中亦

有多達20多種武器予玩者使 用,不過某些武器是需要一 定的科學家及材料(在任務 中拯救回來)才能製成。







發售日:發售中 。 RAC / 20

Present by: 山寺良牙

### II MAKINEN RA 自從「麥拿倫」車隊車手夏傑倫勝出F-1後,賽車 熱便開再度燃起來,而今次所介紹的,就是在 PlayStation上推出的一隻越野賽車遊戲——TOMMI

MAKINEN RALLY,讓各位過過越野賽車的廳。

本遊戲的特色,其一是出場的車種,他們全是世界環球越野賽中的名車,廠 商包括:「豐田」、「三菱」、「雷諾」、「福特」等……。其二是計分方法亦根據國際 式賽制,除了計算該場名次外,亦會計算各賽道的

衝線時間。



設計賽道模式。

不過始終遊戲最特別的地方,莫過於可以與 現役車手「TOMMI MAKINEN」作個較量及自由





另外遊戲中各賽道有不同的變 化,例如:雨中作賽、夜間作賽及-

> 些更惡劣的賽道 中作賽。



TEXT:有顏色的FUKUDA

《變色龍小子》是以控制長長舌 頭來做出各種動作為著名的3D 動作遊戲,至於以下要介紹的 便是剛推出了不久的續篇,無 看看,真是相當有趣的啊!



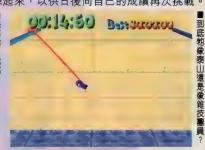
### 特殊操作

快速移動	對着柱或牆壁按B,黏着目標後再按A來跳躍
橫向/縱向軸回轉	按B黏着柱後再按A,再以3DSTICK來決定方向
倒立大跳躍	按着 3D STICK來按Z倒立,再看準擺動時間來按A
舌頭護身術	按B伸出舌頭後,馬上回轉 3D STICK

玩者可在全部3款的訓練模式裏,進行快速移動、降落傘和縱向軸回轉的練習 另外電腦亦會將玩者所做出的時間記錄起來,以供日後向自己的成績再次挑戰。

CARNIVAL LAND





這一關由山區轉移到充滿歡樂感覺的遊樂場內,注意有些敵人 像薯條怪人、大雪糕和爆谷等都無法以舌頭直接擊倒,需要借助小型

敵人的力量才可,而由這關起有很多地方都是要乘坐移動工具,另一

方面倒立與軸回轉的使用次數亦大為增加。假如已取得頭兩關內的小

### ■潠關書面

算太泽作

工一个	
3D STICK	移動角色/控制舌頭
Α	跳躍
В	伸出舌頭
CUNIT	改變視點
R	出現攻擊用準星
Z	倒立/開降落傘

由於是第一關,故此難度當然是各關之中最低的,玩者可慢慢 熟習每種不同的操作技巧,尤其是在吸收敵人後將它發射出去作反 擊,因為在很多情況下都用得上這個動作,此外還有利用降落傘來進 行空中飄浮、軸轉動與及倒立等。就版面機關來說並沒有太巧妙的地 方,唯一便是需不斷嘗試來找尋正確路線的移動地板陣。

■地面上的箭嘴是移動方向

DAVY

跟着來行吧















雖然遊戲設定了4名角 色供玩者選用,可是牠們的 分別只是在顏色與造型而 矣,能力上是完全相同的。









© 1998 JAPAN SYSTEM SUPPLY

容量; CD-ROM 2P/ETC/MEM



(以下全為開發中畫面) by:小健健



## JAMMER LAMMY

嘩~~~呀呀~!!各位喜歡玩音樂節拍遊戲的朋友要留意 啦!! 大家還記得那隻由Sony Computer Entertainment所開 發,風靡日本、香港甚至歐美的音樂節拍遊戲-

THE RAPPER》嗎? 其第 二集,預定會於今年3月 推出!!WELL? **《PARAPPA THE** 

RAPPER》對現今業界捲起一片音樂節拍遊戲可謂 擔當着一個十分重要的角色。那麼它的續集又會是 怎麼樣的呢?不如一起來瞧瞧吧。



■今次還跑到去飛機的駕駛艙處攔 撮意, 跟機師一起ROCK吧!!



■ 图 上集一樣 。 玩者都是要棉練 ■ 而的指 承 再夾時間來按鍵。當然 玩者要有一 定的節拍感啦。噢·圖中運位消防員好像

### 上次玩 RAP, 今次又玩

唔,其實今集的玩法基本可跟上集差不多,都是根據畫面的 指示,再夾時間來按按鈕。當然,那些甚具風格的CUTE CUTE人 物濁會健在啦。

然而,上集《PARAPPA THE RAPPER》的歌曲風格可 說就是RAP。至於今集嘛,歌 曲風格就有點不同,變為是以 ROCK為主。而且主角也再不 是PAPAPPA這隻可愛小狗



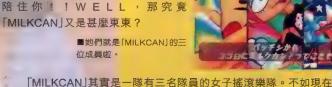
~, 今集更加可以雙打啊!!那 豈不是可跟朋友仔大ROOK特

而是一隻名為LAMMY的綿羊。而 且今集更可給兩名玩者同時進行 遊戲,那麼玩起上來,就更有樂

■她就是我們今集的主角——LAMMY。 WELL,原來是售綿羊來的。



→一隻住在PAPAPPA



「MILKCAN」成員逐過捉

上集《PARAPPA THE RAPPER》

主要是講述小狗PARAPPA四處拜師學

藝。而今集玩者就不用獨自上路了,

因為有整隊「MILKCAN」(牛奶口麥??)

就為大家介紹一下這三位成員吧。

LAMMY:

TOWN的綿羊,在樂隊中是負 **青彈結他的。** 

### KATY:

←若果沒記錯的話,她在上集 《PAPAPPA THE RAPPER》都有 出場,是一隻貓來。而她對音樂及 時裝都十分喜歡。而在樂隊中是主 音歌手及負責彈BASE。

### ■洋蔥老師的經典门訣 CHOP . PICK . FLY !





大的注菌老 師啊。



### MA-SAN:

→一隻頭頂有 個類似煙花的老 鼠,喜歡些玄妙、 神秘的東西。在樂 隊中是負責打鼓



© Sony Computer Entertainment Inc

@ Rodney A. Greenblat/Interlink

## 羊蔥老師都有

哈哈,還記得上集《PARAPPA THE RAPPER》中,阿 PARAPPA所拜的第一個師傅是誰?無錯!!他就是洋蔥老師了!! 在《JAMMER LAMMY》中,他有份演出啊,還一起跟「MILKCAN」她 們一起夾BAND哩。不信,有圖為証啊。



些後生的灰BAND。



级略

- 42 THOUSAND ARMS
- 48 幻想水滸傳 II
- 64 TALES OF PHANTASIA
- 72 新世代機械人戰記 BRAVE SAGA
- 88 盗墓者 3
- 98 SONIC ADVENTURE
- 104 幕末浪漫月華之劍士2
- 112 遊戲研究坊:艾莉工作室
- 120 遊戲研究坊:陸行鳥不思議迷宮2
- 124 遊戲研究坊:玉繭物語





## THOUSAND ARMS

擊潰皇帝野心的最終戰門

系统分析第二回

### 登場女孩資料大公開

### 桃油果黑

以真實一面來待人接物的蘇迪娜,絕對 不可用輕佻浮躁的態度來回答問題,需要誠實 兼且擁有紳士風度,至於禮物最好選擇鈴或絲

帶這類她喜歡的飾

姓名:蘇迪娜 [ソディナ] 屬性光



溝涌要點

像火那般熱情的維娜,約會時需要給予她一種 呈強的訊息,別露出自己懦弱的一面,此外還要她 的信念表示理解,禮物則最好選擇動物毛皮製的袋 子或運動用具。

[ウィナ]



姓名:維娜

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

Lv.1 ホノン	ニャム
Lv.2 ポワン	マイトガッツ
Lv.3 ☆ストームパインド (ムーザ)	
Lv.4 ホノバース	ラクナ
Lv.5 ☆ロックゲイザー (ウィナ)	
Lv.6 ☆ダイナミックサイクロン (ムーザ	)
Lv.7 ホノデル ー	80
Lv.8	-
Lv.9 ☆トルネードポイズ(ムーザ)	-
Lv.10 ホノゴイス	

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

Lv.1 ラクナ	☆ダンシングソード(ソディナ)
Lv.2 ヒュン	バリア
Lv.3 ジオン	-
Lv.4 ピカン	ラクデル
Lv.5 ウォールバリア	ポワン
Lv.6 ピカデル	
Lv.7 ポワオール	
Lv.8	**
Lv.9 ピカマグナ	**
Lv.10☆アースクラッシャー(ウィナ)	

### 溝通要點

雖然擁有與外觀不符的年紀,可是羅曼 蒂克的對話對妮露沙是非常奏效的,但別讓 她感到你是懷有企圖的,禮物方面最好送布 公仔類的物品。

姓名: 妮露沙 [ネルシャ]

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

		and the second s	
	Lv.1	ジオバース	
-	Lv.2	ヘロマイト	
SHANK	Lv.3	エニィマイト	-
deplay	Lv.4	☆ファッシネイション(カイリーン)	nine .
25 AS	Lv.5	マジカル+1	mith .
100000	Lv.6	☆ヘッドパスター(ウィナ)	400
S. Chr.	Lv.7	☆烈火斬(ソウシ)	district
100	Lv.8	サモンエニシング	☆ダマシー乱舞(カイリーン)
į	Lv.9	ジオゴイス	ese.
4	Lv.10	バスターマニトゥ	

### 溝通要點

她是一名不折不扣的潔癖者,因此在和她討論 日常生活習慣時,要讓她對你留下同樣是清潔愛好 者的印象,至於禮物則最好是肥皂或清潔用具;只 會在蘭古特上出現。

姓名: 芭露瑪 [バルマ]

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

	Lv.1	40
ı	Lv.2 ワーラ	
1	Lv.3 ☆オーラソード(ソディナ)	
	Lv.4 ピースクラフト	
	Lv.5	
100	Lv.6 ワーラデル	***
	Lv.7 ダイナ	
10	Lv.8	
o de la constitución de la const	Lv.9 ワラゴイス	ear to
3	Lv.10 リターンウォール	

### 溝循要點

假如無法否定卡玲那種利益至上的錯誤 價值觀, 便無法令她對你另眼相看, 此外溫柔 的應答亦有良好的效果,禮物方面最好就是較 高級的袋子了。

TEXT:精靈鍛冶師FUKUDA

姓名:卡玲 [カイリーン] 屬性:風

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

	The Manhan
Lv.1 ヒュンデル	
Lv.2 ヘナデクス	☆ヒプノティ(カイリーン)
Lv.3 テクデル	テクスガッツ
Lv.4 セコンドガッツ	
Lv.5 ポワデル	**
Lv.6 セコンドオール	teres
Lv.7 ラクバース	49
Lv.8	
Lv.9 マドゲート	64
Lv.10ヒュンゴイス	

### 溝涌要點

在和瑪莉安談話時,必定要確立出一種認同她 **是機械鍛冶師的感覺**,只要稍有懷疑便會令她非常 失望,至於她喜歡的禮物則是青蛙系所有物品;只 會在山手列車上出現。

姓名: 瑪莉安 [マリオン]

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

Lv.1 = + \( \tau \)	
Lv.2 グル	
Lv.3	
Lv.4 ラストミスト	
Lv.5	
Lv.6 ニャムニャム	
Lv.7 ☆ガイアストロウム (ウィナ)	and the same of th
Lv.8 メタモーション	
Lv.9	
Lv.10 ☆必殺奥義逃げ切り(ソウシ)	

### 溝通要點

對兄長創志絕對深信不疑的鏡花,很不喜歡人 們以處浮的態度來回應她,另一方面談起她有興趣 的話題會有一定作用,禮物則較側重於名貴小飾

物;只會在波爾舒比出

現。

姓名:鏡花 [キョウカ] <u>屬性:水</u>



### 鍛冶精靈魔法及必殺技

Lv.1 ☆夢想林静刃 (ソウシ)	
Lv.2 モク	
Lv.3 ワーラデル Lv.4	
Lv.4	desta
Lv.5 ポワオール	639
Lv.6 モクモク	
Lv.7 ☆ラストメント(カイリーン)	26/40-
Lv.8 ワラゴイス	
Lv.9	
Lv.10 リフェイルセーフ	
a second	

### 溝涌要點

鍾情於各種研究的美露,和她談話時並沒有特定的話題,只要以她沒有想過的答案來回應她便成,禮物方面最好將各種不同種類的參考書送給她;只會在格多出現。

姓名:美露 [ミル] **屬性:地** 



### 鍛冶精靈魔法及必殺技

PIA 114 111 2101/2	
Lv.1	==
Lv.2 ガードガッツ	49
Lv.3	80
Lv.4 ヒョロガード	en.
Lv.5 ジオデル	**
Lv.6	-
Lv.7 キルフィメール	ww
Lv.8	
Lv.9	-
Lv.10 メタモーション	••

### 溝通要點

年長過馬以斯很多的女子,需要認真地回答她 的問題,縱使如此偶關亦可用花言巧言來氹她,禮 物方面最好當然便是珠寶系的物品,只會在米斯加 杜亞出現。

姓名:美達莉雅 [メータリア]

[メータリア] **屬性:**風

### 鍛冶精靈魔法及必殺技

	the state of the s
Lv.1 ヒュンバース	**
Lv.2 ノロセコンド	**
Lv.3 Ľリ	4.0
Lv.4	••
Lv.5 -	
Lv.6 ミラーウォール	**
Lv.7 フェイルセーフ	••
Lv.8	00
Lv.9 ☆不動羅山陣(ソウシ)	444
Lv.10ブラックボイス	☆ソウルキュア(カイリーン)

### 迷你遊戲介紹

在黃金女神像面前,玩者除了可選擇與女孩子約會和贈送禮物 給她們外,還可進行對好感度稍有幫助的有趣迷你遊戲,留意每名女 孩所對應的迷你遊戲都是不同的啊。

### (A)煮食/蘇迪娜

考玩者記憶力的遊戲,玩法相當簡單只要牢記蘇 迪娜的整套動作,再在5秒內按手掣上的對應按 鈕來輸入動作便可,但留意途中不可按錯任何一 個掣。

### (B) 槌打幽靈/維娜

很像日式遊戲「打地鼠」,不過目標卻變成可愛的 幽靈,只要在幽靈出現的方格輸入對應按鈕即 可,切勿錯誤打中間竭地出現的維娜啊。

### (C)21點/卡玲

玩法與賭場內的21點相同,在合共5個牌局裏需要盡量取得分數,若想拿取高分就要適當地利用加倍投注額與及DOUBLE這兩個特性了。

### (D)射幽靈/妮露沙

在限定時間內需要移動游標來將畫面上的幽靈趕盡殺絕,而越接近結束時間幽靈的數目與速度便不斷增加,但別讓它們碰到妮露沙因會扣去體力啊。

### (E)清潔地板/芭露瑪

有點像傳統數學謎<mark>題裏的「一筆畫」,玩者需要在指定時間內將全部5間房內的地板掃得一乾二淨,因此要巧妙地避開妨礙着前進的障礙物。</mark>

### (F)包剪槌/瑪莉安

曾在遊戲進行期間出現過的迷你遊戲,雙方以猜拳來決定誰人先估,接着再指向上下左右其中一個方向,若被先估者猜中對方指的方向便算輸掉論。

### (G) 找出來/鏡花

電腦會隨機抽選12個人像裏的其中1款,接着玩者便在下方的4×3版圖內找回該人像,而到後期版圖除了會移動外還會被蓋起來,頗考觀察力的呢。



相信大家都不會對這種幾何IQ題陌生,電腦先會在畫面左方發問問題,玩者就需要在限定時間內回答全部10條問題,留意有部分答案的樣子是很相近的。

### (1) 問答題/美達莉雅

完全是考大家對《THOUSAND ARMS》之認識程度的,電腦會向玩者發問合共10條有關這遊戲的各款問題,由淺的道具用途以至極深的商號名稱種種都有。





### 妮露沙的服裝

和其他角色有點不同, 妮露沙並不能使用威力較強的必殺技, 取而代之是穿著不同款式的服裝來作攻擊。每款服裝都有其獨有特性, 例如軍服是全體攻擊而修女服則是回復補助效果, 但留意必需事 先取得這些服裝才可使用。



中式胶装 某著名女件格門家?



■男 (幻殿) 用多わじ人

### 服裝一覽表

	70.00		
	服裝名稱	效果	取得場所
ĺ	舞蹈裝[踊り子の服]	敵方防禦力下降,我方攻擊力上升	開始時便有
ı	軍服[アーミールック]	以機關鎗及火箭炮來作敵全體攻擊	洛克比特採礦場(第九章)
ı	中式服裝[チャイナ服]	敵前衛攻擊,兼且令其回避率下降	洛克比特採礦場(第九章)
ı	修女服[シスター服]	敵全體攻擊力下降,我方全體HP回復	洛克比特採礦場(第九章)
Į	護士服[ナース服]	吸收敵前衛之 HP	拉巴迪斯大屋地下迷宮(第九章)
ı	兔女郎服[バニー服]	敵全體屬性傷害抵抗力下降	索索特之館(第十章)



### 賭場獎品換領表

當進入了精靈之森內的索索特 鎮時,玩者便可在合共4間的賭場 內盡情娛樂,可進行的遊戲有包剪 槌、21點、角子老虎機和音樂盒, 至於這裏的金幣兑換率是1枚 50GG。如果能夠儲到一定數量的 金幣,就可向櫃台幽靈換取對應金



察察特內的赌模

幣的物品,不知道大家有沒有這種耐性呢?

### 賭場換取寶物表

物品	金幣
ダマアミュレット	30000
ホーリーリング	15000
シーフリング	8000
デビルリング	3000
ハイデバーン	100
ハイラクーナ	20
ダイヤのゆびわ	50000
タマのすず	20000
ダマシーにんぎょう	10000
カエルしいくセット	5000
エッチなほん	980
バンディガーのかさ	120

### 接吻爺爺的獎品

只要在火山島事件中拯救了被關在寶箱裏的接吻爺爺,再前往波爾舒比鎮[ボイズビー]就可在入口附近左邊的小屋找到他,馬以斯可根據被女孩子親吻過的次數來向接吻爺爺換取寶物,至於如何才能夠獲得親吻最簡單的方法當然是以説話來取悦她們吧。



被此過的人數一日,然

### 接吻爺爺換取寶物表

物品	接吻數目
ハイマーンド	3
ハイラクーナ	5
ラブラブなほん	8
ぶつりがくのほん	10
クマのきぐるみ	15
カエルのきぐるみ	20
ダイヤのゆびわ	25
システムディスク	30
ハードガントレット	40
ロードガントレット	50

## 第九章 卡玲登場! 忍身在莎蘭之影 (續)

在千鈞一髮之際,馬以斯終於成功輸入密碼改變軌道,強行將失控的山手列車停止下來,眾人從驚魂未定的情緒回復過來後,便跟隨瑪莉安前往位於附近的聖火台——洛克比特採礦場[ロックビット]。在礦坑內會發現到有不少礦工,此外還有商店和旅館供隊伍購買已消



耗了的道具及休息,接着從斜坡走上去會發現一個熟悉的身影,那個 實迪加正在盜取鑽石的原石,滿口說着奇怪話語的他竟然要馬以斯將 身上的寶石交給他,當然二話不說就要教訓他吧。



趕走了那名怪胎後馬以斯便繼續行程,留意在礦坑內藏有不少礦坑車路軌,有部份地點需要經路軌才可移動到那裏去的。當從右邊大樓路軌不斷向前行時馬以斯突然被小石絆倒,同一時間洞內發生震盪令蘇迪娜等女孩掉下,於是立即跑過去看看她們受傷與否,這時可自

由選擇先慰問誰人,但最後被問的那位必定會表示強烈不滿(唉,女孩

子的嫉妒心真是的···)。到達了目的 地聖火台後,馬以斯高舉師匠遺留 給他的鐵鎚將炎之精靈獸フレニア ル的力量吸收過來,現在只剩下一 個聖火台還未找到,臨離去前維娜 告訴他瑪莉安好像已把山手列車修 理完畢(慢着,維娜怎樣會知道的? 她一直都在隊中作戰的呀···),果然



在車站瑪莉安説她已把列車與蘭古特修理妥當,於是便乘列車到ウェイナポイント以登上停泊在海灘的蘭古特往下一個目的地去。

### ♦ EDITOR'S SPECIAL ♦

不知道大家有沒有到過日本呢?如果有兼且對山手線很熟悉的話,看到遊戲裏山手列車所停泊的車站必定會感到很有趣了,因為那些車站的名稱與大概位置是根據實際情況來製作的,例如ウェイナ是指上野、トキー才是東京、ジューク是新宿/原宿、シナーガ是品川、プクロー是池袋,至於チャミーズ則是御茶水。

## 第十章 妮露沙登場!

### 米斯加杜亞的古代圖書館



在重登蘭古特之前,可先分別 到波爾舒比、格多及山手列車去和 鏡花、美露和瑪莉安會面,這樣才 能夠和她們約會以提升好感度進行 鍛冶工作;而在和美露談話當被問 到記不記得她時,記着要選擇「你 是我曾經遇上的格多女孩」[昔よぐ ちょっかいをだしていた]。一進

入蘭古特馬以斯便遇到維娜的父親古勒布,他對瑪莉安的修理技術感到非常驚訝,隨後問馬以斯知不知道關於米斯加杜亞[ミスカトニア]的事,原來在西面大陸的米斯加杜亞好像是藏有古代遺跡的,難道就

是最後一個聖火台的所在地點?這時豪爽的古勒布答應把蘭古特交給馬以斯自由使用,那麼海上之旅就隨即開始了。有關蘭古特操作法的要點,當把它移到海灘隊伍就可登陸上岸,而在海裏航行時按○就會切換成馬以斯在船內移動的畫面,這時若叫出目錄選ワイルドマップ就會變回操縱蘭古特。





### 精靈之森地圖 前半



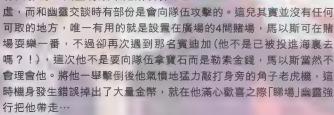
當駛進西面大陸的範圍時,就 會發生古勒布將怪胎賓迪加投向公 海餵鯊魚的特別事件,而在被濃霧 籠罩住的土地上終於發現村鎮與供 船隻停泊的沙灘。另一方面,懷有 無窮惡意的皇帝正對着他那把機械 魔劍「死亡深紅」充滿執念,由於已 取得光明的炎之力量來轉換成暗 黑的炎之力量,這對邁向其目標 跨進了好一大步…登陸後稍向東 行就會到達布魯多鎮[ブルット], 甫進入馬以斯突然聽到一陣悲鳴 聲,估計誓必是一名貌美如花的 美少女吧,於是連忙對創志説要 過去看看,而那邊廂曾在第二章 出過場的妮露沙正被一隻幽靈強 行搶走其極寶貴的衣箱,即使如 何哀求仍只能目送該幽靈的離 去。接着馬以斯找到驚叫的妮露 沙,雙方表明過現時狀況後她說 當這村鎮鐘樓的時針指向13之 時,就會出現很多專門偷取人家 物品的幽靈,結果在蘇迪娜的意 見下眾人決定幫她一把找回該衣 箱,後來妮露沙補充聽聞這些幽

靈的首領是一名有如鬼魅般恐怖的女子…

朝向鎮較北的地方行過去,馬以斯突然聽到13下鐘聲,這時鎮 內的幽靈蜂擁而出四處惹事,而在東面有青年告知這些幽靈均是來自 鎮北方精靈森林內的索索特[ゾゾット],它們受到一

的女子差遣幹這種勾當的。既然已 知道幽靈們所聚居的地點,為了替 妮露沙找回衣箱於是到村北面的精 靈之森去,各位需要注意森林內有 一些無限循環通道,但若依照地圖 來移動則應能順利到達索索特。

在索索特基本上是完全看不到 有人影的, 幽靈村鎮確是所言非



離開賭場儲存過後便要向西北面的蜜糖之館前進,在崩塌不堪 的館內先從樓梯行上2樓,然後經石棺材移到另一端再向上行到4樓, 只要和舞台上的幽靈們交談並答應聽取它們的歌聲,就可令舞台下方 的入口打開。在<mark>心形大廳</mark>內馬以斯終於知道對方頭目的身分,原來就



是曾經操縱着創志的奇怪女孩利卓 桃,她對差遺幽靈幹盜竊勾當並不 感到有歉意,這時妮露沙衝上前嚷 着要利卓桃將衣箱交還給她,但卻 被她啟動機關掉進下一層去,只是 不知是否「塞翁失馬,焉知非福」妮 露沙幸運地找回了其衣箱。就在利 卓桃得意洋洋之時,地板地關突然



自動打開,原來是身穿盛裝猶如另 個人的妮露沙出現在眾人面前, 場面頓時演變成利卓桃與妮露沙二 人的吵嘴事件,對於她倆在服飾、 髮型和化 等的爭罵馬以斯可給予 評價,但若說得差勁的話便會馬上 受到重擊(做男人真辛苦…)。後來 二人口角繼而動武,將利卓桃甩開

### 精靈之森地圖 後半



後妮露沙突然變回 原狀,她向感到震 驚的眾人解釋她會 因寄生在服装上的 精靈而變成另一個 人,可是期間做了 甚麼她是完全不知 道的,為了報答幫 她取回衣箱她答應 帶馬以斯前往米斯 加杜亞去。這時恢 復知覺的利卓桃非 常嬲怒,誓要打倒 眼前女孩來發洩心 頭之恨,結果立刻

進入戰鬥,換人時要注意妮露沙是 必需留在戰鬥隊伍中的,所以記着 要把她放到後排去。

打敗利卓桃後大夥兒便可離開 索索特,依照下方的地圖來移動不 一會就能到達米斯加杜亞, 而另· 方面皇帝那邊亦蠢蠢欲動,為了達 成自己宿願因而極需得到馬以斯手 中的光明聖光之炎,於是命令暗黑鍛冶師設法去引他們到其大本營



來…離開了精靈之森,馬以斯只要 向北行就可到達位於高地上的米斯 加杜亞,導遊妮露沙告知那座巨大 建築物就是傳聞中藏有不少珍貴典 籍的古代圖書館,但當一直向前行 便發現古代圖書館入口是緊緊閉上 的,這時妮露沙表示好像是有隱藏 入口似的,結果在東北方的盡頭找

到一扇門。進入後首先要通過由移動磚塊所組成的迷陣,接着從右邊 樓梯行到下一層,利用黃色地板來改變前方巨磚的位置以露出通道, 再返回上層經左方樓梯行到對面去。跟着進入牆上寫有「內疚者會被 帶返」的地區,利用橙色地板來作移動,但若然貪心打開途中的寶箱 則會被強行送回起點。

### 第十一章 認識扎比路的人 明瞭『原初之炎』之秘密

幾經波折馬以斯終於走進圖書 館內,打開鑲滿了寶石的大門後頭 上突然傳來人聲,一名藍髮女子頓 時從天而降,馬以斯被其幾近完美 的樣貌所吸引(武查依舊即時硬直 起來…),對於擅自進入圖書館蘇 迪娜馬上向這名女子美達莉雅





[メータリア]道歉。接着馬以斯表示自己是精靈鍛冶師札比路的最後一名弟子,到這裏來是為了找尋聖火台,而從言談間美達莉雅好像是認識師匠似的,馬以斯於是便問她為何會這樣。原來美達莉雅是當年曾與札比路一起修行的珠寶鍛冶師,為了不想被帝國利用其精靈能

力於是藏身在這間古代圖書館裏,接着她解釋帝國(黑色軍團)的目的何在。

由神話時代起神把燃點在天空的火炎「原初之炎」平均分給兩個大地的人民,這兩批人分別被稱為光明族人與暗黑族人,而現在殘留在各地被封印了的聖火台便是由當年獲得「原初之炎」光明族人之後裔所興建的。另一方面,為了爭奪「原初之炎」暗黑族人不惜自相殘殺,結果最後剩餘下來的暗黑族人就只有現在帝國——機械帝國迪亞諾巴的皇帝,皇帝為了獲得永遠的生命因而將自己身體改造成機械,至於到底為何急於取得光明族人的原初之炎,或許皇帝想利用光明世界的

5個火炎來統治世界吧。與此同時,空中移動要塞死亡深紅終於出動了,它彷像一柄神兵似的浮現在雲層上,並毫不憐憫地一刀刺進空中交易都市沙蘭的體內…執行此任務的是五武王之一的比亞路[ベアール],這時其上司沙夫特通告它皇帝對目前的破壞並未感到滿



足,叫它馬上全速向米斯加杜亞進發。

説回身處圖書館的各人,美達莉雅請他們到上層的房間先行休息,在移動途中可覽閱書架上的藏書以獲取像聖火台和鍛冶師等的資料。在上層眾人決定男女分房休息,武查又會問馬以斯記不記得他曾說過多少次「噯,睡覺吧」這句話,只要答「3次」就可得到獎品ハイマーンド。經過一輪呼呼大睡,馬以斯發現武查失去蹤影,創志告之武查好像跑了出去呼吸新鮮空氣,接着他表示皇帝既然擁有黑色軍團那麼強大的兵力,看來他要取得全部聖火之炎是別有用心的。馬以斯在離開房間行到女孩子那邊廂時,忽然聽到房內傳來陣陣的竊竊細語,偷聽下原來是卡玲等人正談論着男孩子的事,正當蘇迪娜要說出自己對馬以斯的感覺之際房門不知為何自動打開了,尷尬的馬以斯唯有馬上跑掉。隨後沿着樓梯行到天台,發現武查正試圖向維娜告白,可是基於自己的害羞感而無法成事,真是的…最後馬以斯返回房間繼續睡覺休息(終於都轉碟了)。

到了第二朝,<mark>醒來</mark>的馬以斯便返回美達莉雅那兒和她會合,臨 出發前她將可自由在版圖內各地點移動的傳送術[ワープ]傳授給馬以



斯。接着跟隨她進入封印之門,跳 進地下祭壇後馬以斯對着聖火之台 高舉鐵槌,將光之精靈獸ゴルダ的 力量吸收過來,這時皇帝的身影出 現並要美達莉雅幫助他,就在她拒 絕後皇帝想強行取走聖火之炎,結 果出手阻撓的美達莉雅被他重擊倒

地。當皇帝消失掉後美達莉雅連忙 叫馬以斯立即吸收聖火之炎,就在 這時整座圖書館突然產生大震盪, 看來是有巨物撞向天台,於是她叫 馬以斯別理會自己的傷勢盡快跑去 看看,同時切勿讓皇帝獲得全部聖 火之炎的力量。當馬以斯一行人跑



到天台,發現死亡深紅正來勢洶洶剷向古代圖書館的天台,雖然馬以 斯使勁地截停了它但卻一不留神被暗黑鍛冶師脅持了蘇迪娜,眼巴巴 看着她被捉走怒透了的馬以斯利用光之精靈獸的力量轟向死亡深紅, 結果以所造成的缺口走入死亡深紅內部。

死亡深紅由長長的通道所構成,途中可拿取不少寶箱,而只要一直向前行就可到達操作室那邊,乘搭升降機後便找到這裏的操縱者比亞路,由於被它出言侮辱武查隨即選擊說絕不容許被機械收拾,戰鬥立即展開。把對手解決掉後,眾人發現操作台上有一個細小的聖火之台,馬以斯於是將風之精靈獸一才它的力量吸收過來,接着需要盡快找辦法拯救被捉走的蘇油娜,雖然估計她應該被帶到迪亞諾巴但到底怎樣才能通往那兒呢?最後在卡玲的機智下想出利用死亡深紅來直接前往迪亞諾巴。

### 第十二章 悲傷的暗黑族人!



## 暗黑鍛冶師最後的死門!

馬以斯等人在自動導航系統的 協助下,以直搗黃龍之勢衝向迪亞 諾巴,雖然降落時被無數的炮火擊 中仍能順利登陸,並從船身在城牆

上所造成的大洞潛入城內。首先要經過由很多樓梯組成的房間,以升 降機到達上層後便發現有不少人被關在囚室內,需要在打倒守衛後再 關掉其身後的裝置來令鐵閘打開,隨後乘坐左邊的升降機通往由許多 交錯不堪之通道與升降機構成的區域,記着這裏藏有不少寶箱的啊,



再向前行不一會就能進入設有儲存點的大樓範圍。從大樓可行到剛才互相交錯區域的上層部分,繼而進入整片紅色的特殊構造迷宮,注意當移動至等定地點時玩者是會被強制作軸轉動的,因此視點往往會改變了90度或180度,需要按L1與R1來作調節,幸好這裏並沒有任何實箱。

離開紅色迷宮後便會再次發現儲存點,稍向前行馬以斯終於找到被捉走了的蘇迪娜,與此同時暗黑鍛冶師及其部下謝茲出現,馬以斯要他盡快釋放人質,只是暗黑鍛冶師卻道蘇迪娜體內藏有他鑄劍所需要用的精靈力量(為甚麼?難道蘇迪娜是…),跟着馬以斯質問為甚麼要幫助邪惡的皇帝,暗黑鍛冶師冷冷地說相比起已死掉的師匠只有神明般的暗黑族皇帝才懂欣賞自己過人的能力,這時蘇迪娜問他有否記得師匠曾說過只要有心即使誰也能成為光明一族精靈鍛冶師,不過暗黑鍛冶師反駁說在薄明之鏡裏已看清自己——黑暗!縱使如何努力地去鑄製強力武器最終卻得到如斯下場。為了證明自己所走的路是正確的,暗黑鍛冶師強行要與馬以斯進行戰鬥,和上次一樣謝菈會在其後面幫手,當心她那些異常狀態攻擊,只要打敗暗黑鍛冶師戰鬥就會馬上結束。

敗陣後舒密德垂死的倒在<del>地上,終於承認馬以斯的力量已超越</del>

他了,並對自己錯誤認定了人與人之間的愛而感到內疚,後來更對蘇迪娜說其使命是要付出生命與及親手毀掉向自己付上錯愛的謝菈…接着他告誡馬以斯別看輕皇帝的力量,皆因除了原本的力量外皇帝更擁有由他以光明聖火之炎所鑄製的





劍,說畢便消失掉。就在二人傷心 欲絕之際皇帝突然出現,說自己現 在位於迪亞諾巴的最深處,若想報 仇雪恨可馬上去找它(慢着,為甚 麼和那麼「順攤」的?難道…),馬 以斯等人於是立即離開房間從現已 啟動的升降機往下層去。在眼前的 是一個由紅、綠、黃色射燈組成的

區域,綠色與紅色射燈分別是通往另一地點及起點用的傳送點,至於 黃色射燈則是用來進入下層地帶,取得全部寶箱後便可經由下層右上 方的升降機離去。

一直落到最底層的出口會發現儲存點,接着進入大門和整個事件的幕後黑手皇帝會面,它彷彿在等待着眾人似的,原來皇帝一直待在這襄是為了引馬以斯到來,以吸收他所得到的精靈力量,隨即召來雷電將隊伍扯至半空中,強行抽取馬以斯所得到的聖火之炎力量。成功達到目標的皇帝説着「返回月球」後便逃掉,這時整座迪亞諾巴城突然搖晃起來,沙夫特為了讓主人順利離開於是加以阻撓攻擊隊伍,強勁的馬以斯兩三下子便解決了礙事的傢伙,不過最後只能目送皇帝乘坐火箭往月球去。



### 第十三章 追捕逃跑掉的 皇帝!與師匠 影子的對決

在迪亞諾巴城入口,各人均對到底怎樣才能前往月球感到相當 困惑,後來因創志的一句話令馬以斯矛塞頓開,就是可到米斯加杜亞 的古代圖書館翻查古籍,或者美達莉雅會略知一二呢,於是便利用傳

送指令立刻返回米斯加杜亞。在古代圖書館現在可從書櫃調查到新的資料,接着走到天台會發現美達莉雅在此,她說現在月亮已不再閃閃生輝,但若然它再度發亮起來時即是這個世界的末日降臨,唯一可以做的是跟隨她到圖書館北面的星之高原去,當然馬以斯想也不用想便答應了。



傳送到星之高原後,美達莉雅把事情的始末一五一十道出,她 說已取得「原初之炎」力量的皇帝已變得有如神一般的強,原來當年已 知道皇帝野心的她與札比路毅然將「光明世界原初之炎」分成5份,隱 藏在各聖火台裏默默地守護着,而由於皇帝只是人類故此亦會想過生 命走到盡頭的一天。可是,札比路卻在臨終前刻意將聖火台解放與及 5個聖火之炎的所在地道出(記不記得光之洞窟內的聖火台?),這樣 令美達莉雅感到異常震驚,但她現在已知道札比路如此地做的真正目 的,因為如果皇帝穩坐整片大陸的支配權亦即等同掌握了百姓們的生 殺大權,札比路於是便引導皇帝邁向成為神的道路,令他忙於尋找聖



火之炎並將自己的肉體變成擁有無 盡生命的機械。早已預計到這結果 的札比路於是將計就計,在挑起和 皇帝戰鬥的同時引導馬以斯等人踏 上這條由他預設的道路,因為即使 繼續隱藏着「光明世界原初之炎」獲 得永 生命的皇帝終有一天都會發 現它的,那時剩餘下來的人便唯有 接受世界滅亡,故此札比路便將所有的希望都放在馬以斯身上,與其 逃避倒不如直接了當和皇帝硬碰一場。

接着美達莉雅叫他朝山頂的第6個聖火台進發,經過蜿蜒曲折的山路後終於到達散發着青藍色火炎的山頂地帶,這時在右邊發現長相與札比路一模一樣但卻泛着藍光的身影,蘇迪娜於是走過去問他是否其兄長,他表示自己是為了將第6聖火台傳授給真正繼承者、因而在此日夜守護着的光明世界看守者,這個第6聖火台是札比路遺留下來唯一用以對付皇帝的最後殺着。但要證實馬以斯等人擁有足夠的實力,光明世界看守者於是向他們展開攻勢,只要打敗他就能獲得領授這個聖火台的資格,隨後他向蘇迪娜説出「女孩…我現已醒覺過來了,那麼便將近輪到你的了…」這些奇怪話語來,最後當叮囑過馬以斯和蘇迪娜要互相信任後便借精靈獸的力量將眾人送到月球那邊去。

## 第十四章 原初之炎消失? 皇帝的結局



一瞬間過後,馬以斯等人便踏足月球的土地上,為了盡快前往皇帝的所在地暗黑地界聖火台於是立刻出發,向前行一會可發現插滿巨劍的道路,若和寄宿在巨劍內的靈魂談話可聽取一些有關暗黑民族的過往事跡,例如以前曾經有一班暗黑鍛冶師得悉皇帝的陰謀,繼而團

結起來進行對抗結果事敗慘遭處刑,僅餘一人能夠帶同幼子逃到光明世界去(相信是舒密德的先祖吧)。維持向前行不需多久便到達暗黑聖火台,各人均感受到皇帝所散發出來的威壓感,只要準備就緒便可前往皇帝那兒去,雙方一接觸二話不說便戰鬥起來,只要不斷使用補助

魔法來增強前鋒能力便能輕易獲勝。隨後皇帝馬上變身為第二形態,這時它會先保持沉默好一陣子,接着在戰鬥暫停進行時皇帝噴出紫光令馬以斯手中的劍碎掉,然後發動能量砲攻擊光明世界造成大破壞,悲痛不已的蘇迪娜喝着要皇帝馬上停手,結果反被皇帝轟以重



擊,殊不知<mark>她竟然像光明看守者那樣全身散發藍光。從宿命中</mark>醒覺過來的蘇迪娜說她已知道舒密德告訴她有關付出生命的事,保衛人類、



精靈以至所有東西是她的職責,因此她便回復真身以精靈獸的形態與 馬以斯的劍融成一體,繼續第二輪 戰鬥。

這時的皇帝實力已較先前的為高,而且需要留意的是它懂得令隊 伍無法動彈兼不斷扣掉HP的必殺

技,故此要使用魔法或道具來作確實的回復,接着皇帝會變成更強的第三形態,只要善用補助魔法與及召喚精靈獸(或使用必殺技)就能勝出。至於最後蘇迪娜能否變回原狀與及馬以斯等人的去向,筆者還是留給大家自己去欣賞吧!



### This is the end of Thousand Arms.

### 文:天草四郎 時貞

# GENSOSUIKODEN I

### 女主角奈奈美復活?!

冒牌之攻擊

角色:主角+賀爾

效果: 敵一人 1 倍傷害

### 協力攻擊表(॥)

### 雙重首領攻擊

角色: 菲歷+蓮娜

出現不平衡狀態

(タフルリータ~攻撃)

角色:主角+《幻水1》主角 效果: 敵全體 0.75倍傷害



追隨攻撃(迫っかけ攻撃)

效果: 敵一人2.5倍傷害, 使出後蓮娜會

角色:香澄+門土

效果: 敵一人1.5倍傷害,30%令他成為



### 忍者攻擊

(にせもの攻撃)

我方的主要攻擊目標



### 骑上攻擊

角色:卡苗+米高洛度夫

效果: 敵一人2倍傷害,使出後會有 30% 出現不平衡狀態



### 自戀攻撃(大ルシー攻撃)

角色:施姆尼+雲遜

輝盾之紋章LEVEL 4魔法

章繼承者——妮古拉多就會再 次出現,將輝盾之紋章解除封

印,令主角可以使用輝盾之紋 章LEVEL 4魔法——被承認者

之印(ゆるす者の印)。 這一招魔 法可以回復整隊角色HP,而且

還可以給敵人若2000的傷害。

大家不知道是否發覺,輝盾之紋章是沒有LEVEL 4魔法的呢?不過其實這一招LEVEL 4魔法是存在 的,只要在開始進攻洛古亞古斯城之前,於眾人集結 在根據地的廣場時已齊集108星的話,這樣,門之紋

效果: 敵全體 0.5 倍傷害



### 競爭攻撃(ライバル攻撃)

角色:巴利妮亞+安妮坦

效果: 敵一人3倍傷害,使出後巴利妮亞

會出現不平衡狀態



### 美青年攻擊

角色: 菲歷+卡苗+米高洛度夫

效果: 敵一人1.5倍傷害,有25%即死狀態



### 親子攻擊

角色:津緯+智

效果:前方橫一列1倍傷害



### 山賊攻擊

角色:傑治姆+露安+高遊 效果: 敵一人1.5倍傷害,30%令他成為

我方的主要攻擊目標



### 雙點攻擊

(ダブルモンスター攻撃)

角色: 菲撒+捷古弗烈

效果: 敵一人3倍傷害,使出後兩人皆會

出現不平衡狀態



### 劍豪攻撃(門んごう攻撃)

角色:阿新+源將

效果: 敵全體 0.5倍傷害, 有20%即死狀態



### 光攻擊(ヒカリ攻擊)

角色: 寶根+剛治+龍翔翔

效果: 敵一人 1.5 倍傷害



### 美少年攻擊

角色:路克+布茲+佐助

效果:敵全體1倍傷害,布茲及佐助同時

會受傷害



### 美女攻擊

角色: 嘉玲+香澄+莉娜

效果: 敵全體 0.25 倍傷害, 有 60% 催眠

狀態



### 雙重格鬥家攻撃(ダブル格闘家攻

角色: 若葉+龍翔翔

效果: 敵一人3倍傷害

(注:兩人)以後同時效子能以為)

### 第一名正式加入的角色

大家有否發覺有一名屬地魔星的同伴十分難找牠加入呢?雖然 遊戲中有提示牠的加入方法,就是主角一個人在綠山市至米祖市的關 卡附近可以找牠出來,不過這一個方法的機會率是比較低。但是各位 其實可以在遊戲開始時,當去到了卡羅之村,便走到道場後方的大樹 旁,然後連續調查大樹三次,這樣,姆古姆古就會突然出現,並且立 即加入;由於之前出現過的角色還未算正式加入,所以牠可算是首名 正式加入的同伴了。



◆在遊戲初段·連續調查還顆大樹三次的 話



◆飛鼠姆古姆古就會立即加入。

### 所有角色完全 正確加入條件

名字:《幻水 11》主角

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 輝盾之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:額頭、右

加入場地或條件:開始遊戲



名字: 烈特利(リトリー) 可否戰鬥:不可以

附帶或惠用紋章: x 所持的部位: ×

加入場地或條件:杜里巴市事 件之卷加入



### **F機星**

名字:修(シュウ) 可否戰鬥:不可以

附帶或專用紋章: × 所持的部位: ×

加入場地或條件:拿達道之街

事件之後加入



### 天間星

名字:路克(ルック) 可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:風之紋章/小精靈之紋章

所持的部位:右手/左手 可裝備紋章的部位:額頭、右

手、左手

加入場地或條件:根據地



### 天勇星

名字:堪富利(ハンフリー)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位:× 可裝備紋章的部位:左手

加入場地或條件:在瑪芝路達 街道之村的宿屋遇上,經過洛

帝山的事件就會加入



### 天雄星

名字:候撒 (ハウザー)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:左手 加入場地或條件:丹圖市的事

件之後加入



### 天猛星

名字: 傑巴 (キバ)

可否戰鬥: 不可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位:×

加入場地或條件:在戰爭結束

俘虜他後,回到根據地不殺他



### 天威星

名字:比殊米路嘉(ペシュメルガ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:見切之紋章

所持的部位:右手 可装備紋章的部位:右手

加入場地或條件:根據地LV 4 到風之洞窟找他



### 天英星

名字:薩拉(シエラ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 闇之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件:與剛在虎口

シ 村野 勝 她



### 天貴星

名字: 迪妮祖 (テレーズ)

可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章: × 所持的部位:×

加入場地或條件:綠山市事件

後加入



### 天富星

名字: 蓮娜 (ニナ)

可否戰鬥: 可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件: 綠山市事件



### 天滿星

名字: 菲撒 (フェザー)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:光風之紋章

所持的部位:額頭

可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件:取得傾聽之

封印球後到森之村,經過事件 卷加入



### 天孤星

名字:域陀(ビクトール)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: ×

所持的部位: × 可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:南翼市再遇

時正式加入



### 天傷星

名字: 巴利妮亞 (バレリア)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:隼之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:於古利古美

仕達的事件中是與香澄是二選 一的同伴



### 天傷星/地急星

名字:智(トモ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:一劃之紋章 所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手,左手

加入場地或條件:當津緯在根據地

向你説要回家取一點東西時·與他 回鳥比之村北之山路的家中便可



名字:弗査(フィソチャ・) 可否戰鬥: 不可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位:×

加入場地或條件:杜里巴市事 件之後加入



### 天捷星

名字:古利夫(クライブ)

可否戰鬥:可以 3

附帶或專用紋章: × 所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:在米祖市看見他追捕艾 莎的事件後。當可以乘船到尼古溫仕度之

街,於南翼市找他並答應帶他到那裏



### 天暗星

名字: 菲歴 (フリック)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:雷之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手、左

加入場地或條件: 南翼市再遇 時正式加入



### 天祐星

名字:津緯(ツァイ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:一劃之紋章

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:在取火炎槍

的事件中,到鳥比之村北之山 路的津緯家中侯可加入



人学是 名字、際斯 (ジェス)

可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章: × 所持的部位:×

加入場地或條件:丹圖市的事

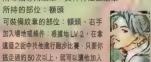


### 天速星

名字:史丹尼奥(スタリオン)

可否戰鬥: 可以 附帶或專用紋章:真神行法之紋章

所持的部位:額頭 可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件:根據地LV2。在拿



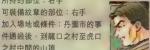
### 天異星

名字:基奥路古(ゲオルグ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:必殺之紋章

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:丹圖市的事



可否戰鬥:可以

所持的部位:×

毁後,於村中找她就可以

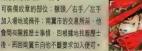


### 天微星

件之後加入

名字: 奇利 (キリイ)

附帶或專用紋章:火之紋章 所持的部位:右手



附帶或專用紋章: 隼之紋章

可裝備紋章的部位:右手、左手

前)不斷找她談話,然後回答數個問 題及將解毒藥給她,她就可以加入。



附帶或專用紋章: 白聖女之紋章

可裝備紋章的部位:額頭、右手、左手



### 人彩星

名字: 肯娜 (ハンナ)

附帶或專用紋章: ×

可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件: 魚兒之村被



可否戰鬥:可以

加入場地或條件:南翼市的交易所前、他 會問有關雅歷十事情、向根據地找雅鄉十 後,再回南翼市向他不斷要求加入便可。



### 天宪星

名字:安妮坦(アニタ)

可否戰鬥:可以

所持的部位:右手

加入場地或條件:在米祖市(被佔據



### 天退星

名字:捷古弗烈(ジークフリード)

可否戰鬥:可以

之村中間的山頂

所持的部位:左手

加入場地或條件:持有傾聽之封印球, 並且隊中有一名擁有純真的心的少女。 然後進入精靈村之森就可以找牠加入

### 天壽星

道場中

名字: 奈奈美 (ナナミ) 可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:卡羅之街的



### 天劍星

### 名字: 莉娜 (リイナ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:火之紋章

所持的部位: 右手

可裝備紋章的部位:額頭、石

羊、左手

加入場地或條件: 歌洛尼之村

再選時



名字 大河 (タイ・ホー)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:必殺之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:在古斯古斯

之村的業船處,賭骰子得勝後



字に 安妮(アイリ)

可否戰鬥。可以 附帶或專用紋章:× 所持的部位:×

可裝備紋章的部位: 右手、左手 加入場地或條件:歌洛尼之村

再遇時



名字:任空《中人 可否戰鬥。不可以

附帶或專用紋章:× 所持的部位: ×

加入場地或條件:在古斯古斯 之村的乘船處,與大河賭骰子 得勝後一同加入



### 天敗星

名字 22根 ボル 可否戦門: 可以

附帶或專用紋章:噴火之紋章 所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:歌洛尼之村

再遇時



### 名字 希格斯 (トックス)

可否戰鬥、可以

附帶或專用紋章:× 所持的部位:×

可裝備紋章的部位。右手 加入場地或條件:在尼古溫仕 度之街遇上後,在精靈之村事

件後就會加入



### 天彗星

名字:汀格露(テンガアール)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 土之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:在尼古溫仕 度之街遇上後,在精靈之村事

件後就會加入



### 天暴星

名字: 伐列度・Y (フリード・Y)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:在南翼市中

接受調查北翼之村事件時加入



### 天哭星

### 名字。表乃(ヨシノ

可否戰鬥:可以

**附帶或專用紋章** \* \*

所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:帶伐列度 ·

Y到拿達道之街的洗衣場,她 就會加入



### 天巧星

名字:茶子(チャコ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: X

所持的部位: \*

可裝備紋章的部位:額頭、右

手、左手 加入場地或條件、杜里巴市事



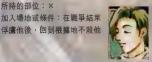
### 地魁星

名字: 古拉鳥士 (クラウス)

可否戰鬥: 不可以

附帶或專用紋章: ×

所持的部位: × 加入場地或條件:在戰爭結束



### 地煞星

名字:基魯巴圖(ギルバート)

可否戰鬥: 不可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位: × 加入場地或條件:在戰爭中菲

歷會自動游説他加入



### 地勇星

### 名字: 哲()

可否戰鬥: 不可以

附帶或專用紋章: ×

所持的部位:× 加入場地或條件:當吃了炸八 爪魚·若身上散發出熱氣的

話,便可以到尼古溫仕度之街 找他加入



### 地傑星

件之卷加入

### 名字:珍(ジーン)

可否戰鬥: 不可以

附帶或專用紋章:×

所持的部位: ×

加入場地或條件:綠山市事件 之後,回到杜里巴市的紋章屋

處就可以找她加入



### 地雄星

名字: 若葉 (吸力バ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:白虎之紋章

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:右手、左手

加入場地或條件。於森之村中 找她對話



### 地威星

名字: 
麥斯米利安 (マクシミリアン)
可否戦門: 不可以

附帶或專用紋章: X

所祷的部位:×

加入場地或條件:打敗怒加後, 回南翼市會於入口強制加入

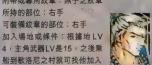


名字:源牌(ゲンシュウ)

可否戰鬥: 可以

附帶或專用紋章: 燕子之紋章

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:根據地LV



### 地奇星

名字:本苗(カミュー)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:烈火之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:洛古亞古斯

城事件後加入



地程星

名字:米高洛度夫(マイクロトブ

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:騎士之紋章

城事件後加入

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件: 洛古亞古斯



### 地文星

名字:捷度(ジュト)

可否戰鬥: 不可以

附帶或惠用紋章:× 所持的部位:×

加入場地或條件:綠山市奪回 後,到學校內找他,然後到森

之村的一名村民處取得粘土。 再交給捷度



可否戰鬥: 不可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位: ※ 加入場地或條件:於拿達道之 街解放後,在鑑定屋中將青磁



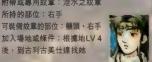
### 也關星

3字 被前颇()

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章: 泄水之紋章

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:額頭、右手

後,到古利古美仕達找她

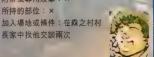


### 地鬥星

名字:多利(卜二一)

長家中找他交談兩次

可否戰鬥;不可以 附帶或專用紋章: × 所持的部位: ×



### 地強星

名字:傑治姆(ギジム)

可否戰鬥。可以 附帶或專用紋章。返刃之紋章

可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:丹圖市的專 件之後加入

所持的部位: 右手



之壺送給他

名字:力丸(型キマル 可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:× 所持的部位:×

可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件: 在鳥比之村 中請他飽吃一頓



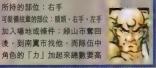
### 地軸星

名字:剛治(ガンテツ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:破魔之紋章 所持的部位:右手

加入場地或條件: 綠山市奪回 後,到南翼市找他,而隊伍中 角色的「力」加起來總數要高



可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:× 所持的部位: × 可裝備紋章的部位:右手

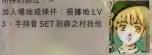
加入場地或條件:拿達道解放 後,在拿達道的水門附近找 他,再將薔薇之胸飾交給他



### 名字 歌利急(1 ネル)

可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位:× 加入場地或條件:根據地LV



GPM-50

### 地祐星

名字:亨斯(ハンス) 可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章: × 所持的部位: ×

加入場地或條件:於杜里巴市 的宿屋二樓找他交談兩次





### 地靈星

名字:豊安(ホウアン) 可否戰鬥:不可以 附帶动惠用紋音: x 所持的部位: ×

加入場地或條件:在向尼古溫 仕度之街出發前,會自動在根

據地加入



### 地獸星

名字:藤太(トウタ) 可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:藥之紋章 所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件:第二次到達 米祖市時在街上可以找到他



名字: 布茲(フッチ) 可否戰鬥: 可以

附帶或惠用紋章: x 所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:在瑪芝路達 街道之村的宿屋遇上、經過洛



### 地急星

名字 香澄 (カこス)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:伯勞之紋章

所持的部位:額頭

可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件:於古利古美 仕達的事件中是與巴利妮亞是

二骥一的同伴



### 地暴星

名字: 巴杜 (バド)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:咆哮之紋章

所持的部位:左手

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:根據地 LV 3,帶小白到在綠山至瑪芝路 達的森林山道找他就可



### 地然星

名字:米阿渣斯(メイザース)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 蒼門之紋章/雷鳴之紋章

/ 火 之 紋 音

所持的部位:額頭/右手/左手 可裝備紋章的部位:額頭、右手、左手 加入場地或條件:根據地LV4, 在古羅姆之村東面的礦山中找他



### 地好星

名字:門土(モンド)

帝山的事件就會加入

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:蜉蝣之紋章

所持的部位:額頭

可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件 香港及巴利妮亞加入後 在巴娜名利至古利 古美仕建的山路中找出一根隱藏道路進入六角之里,這樣就可 以收他加入(若獲了巴利妮亞為同伴·根據地要LV 4 才可)



### 地狂星

名字』佐助(サスケ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:必殺之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:香港及巴利妮亞加入後。在巴娜之村至古利

古美社建的山路中找出一條應藏道路進入六角之里,這樣就可 以我他加入(若獲了巴利妮亞為同年 根據地要LV 4 才可)



### 地飛星

名字: 莉安娜 (レオナ)

可否戰鬥: 不可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位:×

加入場地或條件:傭兵隊之砦

處自動加入



### 地走星

名字: 亞多里 (アダリー)

可否戰鬥: 不可以

附帶或專用紋章: × 所持的部位:×

加入場地或條件:向尼古溫仕 度之街出發前到南翼市,將替身之 地藏、木之盾交給他,而風之封印

球則不要給他、這樣他就會加入



### 地巧星

名字:拉烏拉(ラウラ)

可否戰鬥: 不可以

附帶或專用紋章:×

所持的部位: ×

加入場地或條件:當紋章師珍 加入後,大家就可以在丹圖市

找她加入



### 地明星

名字:斯拿(シーナ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 土之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:額頭、右手、左手

加入場地或條件:前往多蘭共和國事 件之前會自動出現在根據地,然後到 達了古利古美仕達之後就會加入



### 地進星

名字:基利遜(キニスン)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:× 所持的部位:x

可裝備紋章的部位:右手、左手

加入場地或條件:在鳥比之村北之 山路中將雛鳥放回樹上,隔一定時 間回那裏,他就會出現並且加入



### 地退星

名字: 小白 (シロ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章 \*×

所持的部位:x

可裝備紋章的部位:右手

加入場地或條件:在鳥比之村北之山

路中將雛鳥放回樹上,隔一定時間回

那裏,他就會與基利遜一起加入



### 地滿星

名字:天忠(アマダ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: ×

所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:右手

加入場地或條件:大河及任空加入

後,他便會在拿達道之街的水門 處,與他單獨決戰取勝後才會加入



名字・艾美莉亞(エミッパ) 可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位: × 加入場地或條件: 綠山市事件



### 地周星

名字: 渣姆渣 (ザムザ)

可否戰鬥: 可以

附帶或專用紋章:炎之龍之紋章

所持的部位: 右手 可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:於魚兒之村

的宿屋找他



### 地隱星

名字:嘉玲(カレン)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:雙輪之紋章

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:額頭、右手、左手 加入場地或條件:打敗怒加後,到古 斯古斯之村的宿屋找她,並依照她的

跳舞節拍跳舞,成功後就會加入



### 地異星

名字:露安(ロウエン)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:水之紋章

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:右手

加入場地或條件:丹圖市的事 件之後加入



也理是

名字: 部高 (テンコウ) 可否戰鬥: 不可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位:× 加入場地或條件:攜帶一個視 窗SET去古羅姆之村給他



地俊星 名字:機關丸(からくりまる)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位: x 可裝備紋章的部位:× // 加入場地或條件:杜里巴市事 件後,於綠山至米祖的關卡中



名字:安娜妮 (アンネリー)

可否戰鬥:不可以

附帶或專用紋章:×

所持的部位: x 加入場地或條件:打敗怒加 後,到南翼市的宿屋,然後再 向市政廳的入口右方走去,在

聽罷她的歌聲後她就會加入



### 地棒星

名字: 碧琪 (ビッキー)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 瞬間之紋章 所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件: 到緣山至瑪

芝路達的森林山道中可以遇上



所持的部位:右手 可装備紋章的部位:右手 加入場地或條件:丹圖市的事



加入

可否戰鬥:可以

所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:右手

附近找他



可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:水之紋章/機關之紋章

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:杜里巴市事



### 她並激她加入

可否戰鬥:可以

所持的部位: × 可裝備紋章的部位:左手

段時,調查卡羅之街道場後方



### 地速星

名字:高遊(コウユウ)

可否戰鬥:可以

件之後加入

附帶或專用紋章:疾風之紋章



### 地鎮星

名字:雲遜(ヴァンサン)

附帶或專用紋章: 風之紋章

加入場地或條件:根據地LV 4,帶施姆尼到拿達道的水門



名字:小惠(メグ)

所持的部位:右手/左手

件後,於綠山至米祖的關卡 中・與機關丸一同加入

的大樹三次

名字:姆古姆古(ムクムク)

附帶或專用紋章:× 加入場地或條件:在遊戲的初



### 地妖星

名字:馬魯羅(マルロ)

可否戰鬥: 不可以 附帶或專用紋章:× 所持的部位:×

加入場地或條件:丹圖市的事

件之後加入



### 地幽星

名字:列治文度(リッチモンド)

可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章:× 所持的部位: ×

加入場地或條件:修加入後、回拿建道之街的鑑定屋 門外,他說若猜中他手中銀幣的「公、字」就會加 入;由於不可能發中,便到上方的酒場,有一個人會

給你一個銀幣;取得後再找列治文度,他就會加入

### 地伏星

名字: 蘋果 (アップル) 可否戰鬥: 不可以

附帶或專用紋章:× 所持的部位: ×

加入場地或條件:當魚兒之村 被毀,她就會在那裏加入



### 地僻星

名字: 龍翔翔 (ロンチャンチャン)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:白虎之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:找若葉與他 對話就可,大家可以在古羅姆 或洛古亞古斯城的宿屋找到他



### 地空星

名字:美里(メリー) 可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 山鼠之紋章

所持的部位:左手

可裝備紋章的部位:額頭、右手、左手 加入場地或條件:助她到鳥比

之村北之山路找回她的山鼠。 成功後她就會加入



### 地孤星

名字:狄沙爾 (テッサイ)

可否戰鬥:不可以 附帶或惠用紋章: ×

所持的部位: ×

加入場地或條件:根據地LV 4,緣山市解放後,找域陀到 古斯古斯之村的打鐵屋,就可



### 地全星

名字:多喜(夕牛) 可否戰鬥:不可以

附帶或專用紋章:× 所持的部位: X

加入場地或條件:在尼古溫仕 度之街找她談話四次



### 地短星

名字:源源(ゲンゲン)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位: × 可裝備紋章的部位:右手

加入場地或條件: 傭兵隊之砦 處自動加入



### 地角星

名字:嘉波査(ガボチャ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:×

所持的部位: × 可裝備紋章的部位:右手

加入場地或條件:杜里巴市事件 之後,帶源源到杜里巴市(精靈 居住地) 就可以找到他加入



### 地囚星

以找他加入

名字:由蘇(ユズ)

可否戰鬥:不可以

附帶或專用紋章:×

所持的部位: ×

加入場地或條件: 打倒怒加 後,到精靈之村助她捉回三隻

綿羊就可



名字:海瑤(ハイ・ヨマ)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位: ×

可裝備紋章的部位:額頭、右手、左手 加入場地或條件:根據地 LV 2,在根據地內找他出來,並

且答應開餐廳



### 地平星

名字:剛(カーン) 可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:破魔之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:額頭、右

手、左手

加入場地或條件:丹圖市事件 完結後正式加入



### 地損星

名字: 芭芭拉 (バーバラ)

可否戰鬥: 不可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位:× 加入場地或條件:傭兵隊之砦

處自動加入





### 地奴星

名字: 薛特(シド)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:睡醒之紋章 所持的部位:左手

可裝備紋章的部位:額頭、右手、左手

加入場地或條件:杜里巴市事件完 結後,找茶子進入杜里巴市地下通 道的隱藏通道,找到他便會加入



### 地察星

名字:阿新(シン)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:蜘蛛斬之紋章

所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:綠山市事件



### 地恶星

名字:青蘭(オウラン)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 亂龍之紋章

所持的部位:左手

可裝備紋章的部位:右手、左手

加入場地或條件:隊中同伴除主角以 外全是女性的話,通過古斯古斯之村 的橋,就可以遇上她並邀請她加入

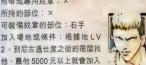


### 地醜星

名字:紫郎(シロウ)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位:× 可裝備紋章的部位:右手 加入場地或條件:根據地LV 2,到尼古溫仕度之街的宿屋找



### 地數星

名字:雅歴士(アレックス)

可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章:×

所持的部位: × 加入場地或條件:修加入後, 他會與希露達在南翼市的宿屋

(道具匠)



名字:希露達 (ヒルダ)

可否戰鬥:不可以

附帶或專用紋章:×

所持的部位: × 加入場地或條件:修加入後,

他會與雅歷士在南翼市的宿屋 二樓加入

(宿屋)



### 地刑星

名字:波布(ボブ)

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章:狂牙之紋章

所持的部位:額頭 可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件:當有90名 同伴以上,到杜里巴市(精靈

居住地)便可找他加入



### 地壯星

名字: 艾伊達 (エイダ)

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章:大鷹之紋章 所持的部位:右手 可裝備紋章的部位:右手、左手 加入場地或條件:當菲撒加入



### 地劣星

名字:彼高(ピコ)

可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章:× 所持的部位: ×

加入場地或條件:綠山市奪回 後,而且安娜妮加入了的話,就 可以到緣山市的宿屋找他加入



### 地健星

名字:阿魯巴托(アルバード)

可否戰鬥: 不可以

附帶或專用紋章:×

所持的部位: × 加入場地或條件:當安娜妮及 彼高加入了的話,就可以到丹



地耗星 名字:添普頓 (テンプルトン)

可否戰鬥:不可以

附帶或專用紋章:×

所持的部位: × 加入場地或條件:當傭兵隊之 砦被佔領,於米祖市事件之 後,先回傭兵隊之砦遇上他,

再到魚兒之村就可找他加入



### 地贼星

名字:賀爾(ホイ)

後,她亦會一同加入

可否戰鬥:可以 附帶或專用紋章: ×

所持的部位: × 可裝備紋章的部位:額頭、右手 加入場地或條件:拿達道之街解 放後,到酒場中就可以找到他



名字:哥頓(ゴードン)

可否戰鬥:不可以 附帶或專用紋章:×

上,他就會立即加入

所持的部位: × 加入場地或條件:綠山市奪回 前後,回到古利古美仕達的交 易所, 若交易分有 50000 以



圖市的防具屋找他加入

非108星同伴 名字:《幻水1》主角

可否戰鬥:可以

附帶或專用紋章: 吸魂 所持的部位:右手

可裝備紋章的部位:額頭、右手、左手 加入場地或條件:遊戲開始前承繼《幻水1》記錄,記錄要玩至古利古美仕達及集齊 108星,而且古利美奥要復活。達成以上條件的話,經過巴娜之村的事件之後,在古 利古美仕達可以找他成為同伴。









### 試驗

由於尼古洛特逃脱了的關係, 所以眾人亦離開北翼之村這裏; 不 久,剛説要繼續追查尼古洛特的行 蹤,於是離開了隊伍。行了一會, 菲歷一眾人忽然來了,他説南翼市 已經落入凱宏王國,而古蘭瑪也市



長亦遭殺掉,於是眾人唯有在北翼之村這處暫躲。

眾人在一個廣場中商量,主角問大家有何對策(第2項),於是蘋





要再次打動他,於是主角答應了

(第2項)。走到鑑定屋門外,找到 了一個叫列治文度的偵探,他說可 以幫主角打探修的消息,不過要 1500元調查費,於是主角答應了 (第1項)。

眾人在宿屋處一邊休息,一邊 等列治文度的消息,不久列治文度





銀幣,此時修亦出現,他亦答應幫 蘋果,加入主角軍。

回到了北翼之村,修亦來到了 廣場處,他説過了對付眼前的王國 軍方法,主角明白了後(第2項),眾 人便去休息準備明天應戰。第二 天,主角回到廣場處,準備好後(第



果便説唯有找住在拿達道之街(ラ ダトの街)的一流軍師――修,這 一個人是與她一樣,是已故軍師馬 殊的學生,於是蘋果就與主角一起 到拿達道之街找修。

到達了拿達道之街,在酒場的 廚師處可以取得菜單(レシビ14); 而道具屋旁的大屋,就是修的住 所。找到了修後,他竟然不答應幫 忙;離開了大屋,主角們決定再試 一試(第1項)。眾人在村中四處看 看,進入了酒場正準備離開時,再 次遇上了修,蘋果再次求他,修説 要蘋果跪下求他,此時主角不敢開 口(第1項),蘋果跪下求他幫忙, 不過他還是離去了,蘋果向主角説



出現,他説明天修會在村中東面的 水門附近乘船離開,於是眾人決定 第二天再找他。第二天早上,在橋 上遇了修,他將一個銀幣投進河 中,並説如果蘋果可以取回銀幣, 他就肯幫忙。為了要取回銀幣,眾 人在橋上找綠衫的水門看守者,主 角向他説希望開啟水門(第2項),

這時一個叫天忠的水門看守者來到, 主角堅持要開水門(第2項),天忠説, 若主角能夠與他單獨決戰並得勝的 話,就答應下來,於是主角答應了(第 2項);當戰勝了天忠,眾人就可以落 河找銀幣。蘋果努力地尋找,主角亦 助他一臂(第1項);終於,主角找到了







2項),戰爭就會開始。由於修的奇襲計策成功,戰鬥了一會後,敵方 專長所羅· 截就會撤退。

折返廣場後,眾人都推舉主角成為首領,但是他猶豫不決(第2 項),而且覺得未有能力應付(第2項,之後再選第1項),這時域陀便 叫主角在夜晚到酒場告訴他關於他師傅玄覺的事。到了夜晚,奈奈美 與主角到了酒場,域陀將玄覺被同盟軍稱他為叛徒的往事告訴主角, 主角聽罷便回去休息。

第二天早上,主角依然是沒 有把握接上這一個職位(第1 項),不過大家都說會全力協助 他,就在此時神醫豊安亦來到了 **這裏決定加入,於是在眾人推舉** 之下,主角唯有答應,之後大家 亦希望主角為這一個根據地改-個名。當改了名字後,門之紋章



繼承者妮古拉多就會再次出現,她亦派大弟子路克助主角一把,並且 更將一塊「約束之石板」贈與,作為 方便觀看108星的加入進度。



### 反目

正想離開根據地出外走走時, 在入口處遇上了於米祖有一面之緣 的弗查,他問主角這裏是不是北翼 之村,回答是之後(第2項),他便

説要看一看能擊退王國軍的領袖, 主角任意敷衍了他後,他就走進了 根據地內;這時大家可以暫且不理 其他東西, 先找同伴。

南翼市的宿屋中可以找到雅歷 士及希露達,大家可以邀請他們加 入(第1項)。然後大家先帶備一個

替身地藏(身代わりじぞう)、木之盾及風之封印球,在這處的一間屋



子中可以找到發明家亞多里,激他加 入的話(第1項),他會叫你將替身地藏 文給他,當交給他後,他又説要一個 木之盾(木の盾),再交給他後,他再 次要求取到風之封印球,這時主角將 風之封印球投下(第2項),這樣亞多里 就會加入。

回到拿達道之街,隊中若有伐列







度·Y的話,在洗衣場就可以遇上 他的妻子良乃,由於她不放心伐列 度一人, 便希望主角可以讓她加 入,於是主角答應了(第1項)。在 鑑定屋外遇上了之前幫過忙的偵探 列治文度,於是主角便邀他加入 (第1項),列治文度說若猜中他手 上的銀幣是「公」還是「字」的話才加

入,於是主角便答應(第1項),可 是就算主角不論甚猜也不能猜中, 於是主角先放棄(第2項);走向上 方的酒吧,有一個人會給你一個銀 幣,持着這一個銀幣再找列治文 度,而且要求用你的銀幣,這樣他 就會加入。

從水門的右方出去,回傭兵隊 之砦可以看見一個叫添普頓的人,他 説地圖是必需的物品,問他這甚麼回 事後(第1項),他就會離開;走向魚 兒之村,他會逗留在這裏,上前找他 的話,他會問你是否與王國軍對抗, 回答是的(第1項,之後再選第1 項),那麼這一位地圖職人就會加 入,並且可以取得水滸圖。



人で他んとうるれますから右

人でもアマクリ様さく

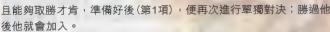
回到根據地的廣場,弗查原來 是杜里巴市的使者,他説由於收到 消息,王國軍正準備進攻杜里巴 市,希望主角前往那裏找市長商量 -下 \* 主角於是答應(第2項) \* 不 過由於沒有船伕,主角唯有出外尋

這時將隊中的同伴轉為全部都

是女性,然後回到古斯古斯之街,在通過左方的橋時,同伴會被調 戲,主角喝止他們(第1項),突然有一個女人出現相助,答謝了她後 (第2項),她問主角是否保護着同伴,主角答對後便順勢邀她加入(第 1項,之後再選第1項),這樣青蘭就會加入。走向右方的船場,可以

再次看見大河及任空,在邀他加入 時(第1項),他説若你賭骰子嬴他 5000元才可,於是主角便答應(第 1項);勝了他之後,他們兩人就會 加入。

向拿達道之街進發,在水門處 可以再見到天忠,邀他加入後(第1 項),他要你再次與他單獨決戰並



在根據地中換入大河於隊中,再回二樓廣場,大河就會答應負責 開船的工作,於是主角就可以在根據地中乘船到西面的尼古溫仕度之





街(レイクウェストの街)。到達了 尼古溫仕度之街後,弗查會給你准 許証,讓你可以找杜里巴市長。在 這街上的一間小屋中,可以找到知 道很多東西的老婆婆多喜,當與她 交談多次(第2項),她就會加入成 為同伴。

此時大家可以先回南翼市找槍

手古利夫,當邀他加入時(第1項),他會說要追蹤一個壞人,而她正



主角會被一個背部有翼的小孩撞到。

在宿屋的二樓可以找到一個夢想開防

具店的人亨斯,於是主角就邀請他無

條件到根據地開店(第1項,之後再 選第1項),這樣他就會加入。

可能在尼古溫仕度之街,於是主角 答應帶他到尼古溫仕度之街,這樣 他就會加入。回到尼古溫仕度之 街,古利夫會在宿屋問旁邊的侍應 是否會見那個金髮女子艾莎,侍應 説她只留下了一封信。

出村後向西面走,可以找到杜里 巴市(トゥーリバー市)。在一進內時



的人問主角取准許証,不過主角的 准許証及所有金錢都不見了,於是 主角唯有出外找尋。終於在飛翼族居 住地找到了之前撞過主角的小孩,在 追逐一番後,主角問他取回准許証(第 1項),不過他竟然飛走了。回到人類 居住的杜里巴,弗查正被一個叫烈特 利的人懲罰,此時主角説等等(第1

到中央處的市長家中,在門口



杜里巴的全權大使馬加爾,他知道怒加正會進攻這裏,於是便尋找幫 忙,他叫主角到宿屋休息,明天才繼續商討。在宿屋的二樓,又再次 看見那個叫茶子的飛翼小孩,他問主角是否主角軍的領袖,回答後

(第1項)他便走了。



利正在他處大吵大鬧,不久還走了, 由於在這一個時候非常緊張,所以馬 加爾便希望主角到精靈居住處找烈特 利。到了精靈居住處門口,竟被守衛 封鎖着,主角唯有回去找馬加爾。在 途中,茶子又再出現,而且他還偷了 弗查的錢,於是主角等人就上前追, 當追到了一個盡頭,茶子開啟了一度 閘門,然後衝了進去,於是主角便進 入了杜里巴市地下通道找茶子。當走 到了地下通道的盡頭,會有一隻大老 鼠向主角襲擊,戰勝後眾人會到達了 精靈居住地。

第二天,找馬加爾的時候,烈特



### <杜里巴市地下通道(トゥーリバー市地下通道)寶物一覽>

ひたいあて 破魔の封印球 いやしの風の木 炎のエンブレム

直守の石





這時烈特利出現,他說他怒的原因,是他無意中收到了一封密函,內容是開於杜里巴與凱宏王國簽下休戰協定,而精靈居住地則交給王國軍管轄,主角聽後,覺得這是敵人的策略(第2項)。回到人類居住地,此時王國軍的傑巴及古拉烏士向馬加爾提出休戰協定,之後他倆就走了,馬加爾亦叫主角到會議室商量一下。

弗查說,這應該是敵人的策略, 都市同盟亦是因為這一個原因所以被 滅,馬加爾想後,便說明天要終止協 定,但他希望主角軍會協助他。

在宿屋休息了一晚後,馬加爾已 經在村口向傑巴解除休戰協定,於是

雙方開始戰鬥,弗查此時會叫你到精靈居住地找烈特利幫忙(第2項); 當到了精靈居住地,烈特利並無行動,於是主角問他是否放下杜里巴市不顧(第1項)。

在外面的情況雖然<mark>有點糟,不</mark> 過幸好茶子來了幫忙,一同應付王 國軍;此時烈特利亦決定幫忙。不









久,主角軍的人快到了,於是傑巴唯 有撤退。由於主角救了杜里巴市,所 以弗查及烈特利就會加入;當出村的 時候,茶子亦自願加入主角軍。 此時大家可以找到一班同伴,首

先隊中要有茶子, 然後回到杜里巴市 地下通道,進入一條秘密的通道,這 就可以找到薛特加入。若隊中有源源 的話,在精靈居住地的一間屋子亦可 以找嘉波查加入。但各位別急着離開 精靈居住地,先買下數件炸八爪魚(夕 コスフライ) 才好離開。回到尼古溫仕 度之街,在宿屋中會找到紫郎,若賭 骰子嬴他5000元以上。他亦會加入。 而在宿屋的右方還可以找到一對情侶 - 希格斯及汀格露,從他們口中得 知他們正要向杜里巴市南方的精靈村 (コボルト村) 進發。另外,只要曾成 功逃走超過50次的話,在拿達道之街 找史丹尼奥,亦可以找他加入。當進 入了精靈村,希格斯及汀格露原來想

進入精靈之森找傳説中的獨角獸,於是他們就去找村長;村長叫他們 先過一晚,第二天才進入精靈之森(コボルトの森)。

第二朝,汀格露病了,於是村長就說她中了獨角獸的咒語,於是 便叫希格斯去找藍之石、紅之花及綠之鈴,於是眾人就向南翼村的道

具屋找藍之石。當取得後,回到了村長處,他會說紅之花在風之洞窟中,於是眾人亦回到風之洞窟,在入口處取得了紅之花,之後,村長會再叫你到杜里巴市地下通道找綠之鈴,於是再到杜里巴市地下通道,在頒道中可以得到綠之鈴。當



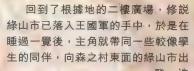


回到了村長處,村長説汀格露走進了精靈之森中,於是眾人立即進去找她。在森林的深處找到了汀格露,原來她只是給希格斯一個考驗而矣,此時獨角獸捷古弗烈出現,牠說要帶走汀格露,不過希格斯説暫要保護汀格露,於是捷古弗烈亦認定了希格斯是

一個真正的勇者;之後汀格露及希格斯亦會加入。

### <精靈之森(コボルトの森) 寶物一覽>

首輪×4 マンゴーシュ ガードリング





發。進 入了綠山市,在接過弗查的書本後, 眾人就決定改名,以新學生身份進 入。進入了村中,可以看見一個叫蓮 娜的女孩被欺負,於是眾人上前幫 忙,蓮娜亦因此對菲歷有了好感。

當進入了中間的學校,從接待員 艾美莉亞報過名後,她就會介紹一下

學校的設施;在這時可以看見綠山市長的保鑣阿新。由於這裏的市長的保鑣阿新。由於這裏的市長的大戰了,所以再次在艾美莉亞處詢問市長的去向,不過一無所獲。當離開學校,準備到左方的宿舍休息時,在學校門外又遇上了蓮娜,她十分高興見到菲歷,於是就帶菲歷四處玩,而主角們就進入左方宿舍





內休息。在宿舍報到之後, 主角等人 使先行上二樓休息。

第二天早上,離開宿舍的時候可以見到菲歷,他在說過了調查所得的情報後,就衝衝離去;往下方進入村子時,艾美莉亞亦會問主角是否適應 這裏的生活。當走近宿屋時,可以看











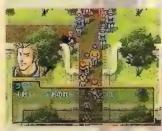
見蘭度正在搜尋着市長迪妮祖的下落,不過阿新及時出現解圍,而村民亦感到市長為村民帶來了十分多的麻煩;阿新離開後,主角便跟蹤着他,不過可惜還是跟不上,於是眾人唯有回宿舍休息。

醒來後,不見了菲歷的蹤影, 於是眾人繼續四處尋找消息。終

於,在學校入口的左方找到了蓮娜, 她會說一連串鬼話繼續嚇奈奈美。離 開學校之後,可以看見菲歷,他說約 了弗查在村口,於是眾人就準備與弗 查會合。在村的中央,弗查正被村民 找了麻煩,於是菲歷立即上前幫手; 在弗查口中取得了有用的情報後,眾



人亦回宿舍休息。由於在途中再次遇上了蓮娜,菲歷又衝衝地走了。



在午夜,奈奈美醒過來,她說聽到了怪聲,於是眾人四處找找;的而且確,有一個黑影走過,於是眾人就追上去;當追到了地牢,黑影消失了,於是主角四處找找,終於在牆邊處找到了一個暗掣,開啟了一條秘密通道。原來這一條通道是通往學校,而且在內裏遇上了菲

歷,眾人立即四處找黑影的行蹤;終於,在左方的雕像處找到了開啟暗門的掣,而這裏是通往一條山路於是眾人進內看看。終於在山路中找到了迪妮祖,原來她一直躲在這處,避免王國軍的追捕,而且還說出了王國軍佔據這裏的經過,最後她希望主角第二天再找她商討,於是眾人就回宿舍休息。

隔天早上,在村中可以見到蘭度下了命令,以重重的賞金緝拿迪 妮祖,而祖兒亦原來加入了王國軍,比莉加看見了祖兒,立即走到他 的身旁,於是主角等人上前營救,終於,主角等人都暫時能夠脫離險境,立即逃向緣山市的山路。找到了迪妮祖後,原來蓮娜是一直幫迪 妮祖隱臟所在,當迪妮祖知道了王國軍的人已經十舉來到,於是她就

出去應付,這時主角亦立即回學 校找她。

當到了學校的庭園,主角立刻 上前阻止王國軍的人捉拿迪妮祖。 戰鬥了一會,這時蓮娜帶了村民來 到,村民們對迪妮祖的誤會亦化解 了,所以全力幫忙。蘭度見對手人 多勢眾,於是立即逃脱。



### <綠山市之山路寶物一覽>

守りの霧の札

トウシュース

銀のぼうし

カーミラの封印球

主角等人帶迪妮祖向山路離開,而阿新則留下阻止敵方的追捕。 在途中,會遇上祖兒,他會讓你離開,並且告訴你怒加的行動。回到 了根據地,阿新亦平安無事回來,修叫主角先行休息一下。第二天, 修希望主角到瑪芝路達騎士團找幫手,於是主角就立即向綠山市北面 走,進入瑪芝路達騎士團之山路(マチルダ騎士團への拔け道)。

### 鱼黑

<**瑪芝路達騎士團之山路(**マチルダ**騎士團**への **拔け道)寶物一譼>** 

ガードリング

特効薬

竜鎧

在瑪芝路達騎士團之山路中,可以遇上碧琪,並且找她加入,這



樣大家在根據地,就可以轉移到不同 的地方。當到了山路盡頭,騎士團的 人就會出來迎接。

進入了騎士的集中地洛古亞古斯 城(ロックアックス城),騎士團長葛 度不想幫忙,他叫紅騎士隊長卡苗帶 你到會客室。



第二天,在葛度處得知地外出現一班流氓,於是藍騎士隊長米高洛度夫便出外看看。當在城壁觀察的時候,王國軍出現了,他們將流氓一一殺掉,而米高洛度夫對葛度阻止他上前營救表現得十分不滿。當事件結束,米高洛度夫決定去阻止王國軍進佔米祖市,於是他一個人走向東南面的關卡。













不過大家先別急着走去關卡,先進入洛古亞古斯城南方的瑪芝路 達街道之村(マチルダ街道の村),在宿屋中可以遇上堪富利,他會請 主角於宿屋中睡一覺;第二天早上謝過他之後,

離開宿屋就會聽到有一個人想到北方的洛帝山找龍;回宿屋找堪

富利,他會叫你先休息,明天才去洛帝山,於是主角就在宿屋休息一晚。到了第二天早上,昨天到了洛帝山的人還未回來,於是主角就決定與堪富利及布茲一同到洛帝山。

灰洛帝山的深處遇上了鳥人,打敗牠後,就可以救回村民。村民 說在這裏聽到了龍的叫聲,於是主角便跟他進內看看,果然,大家都 發現了一只龍蛋,而且還孵化了一條小白龍。在離開洛帝山的時候, 主角便希望堪富利及布茲加入我方(第1項),他們也答應了。









### <洛帝山寶物一覽>

けかわのマント

はしる雷撃の札

雷のアミュレット

力の石

白馬設計図2

2000 元

スキルリング

おくすりの封印球

ドラゴン設計図2

先帶同古利夫回到洛古亞古斯城的宿屋,可以再次找到艾莎的消息,於是古利夫決定到拿達道之街找艾莎。當回到了拿達道之街的酒場,可以再次見到艾莎,她與古利夫會作出決鬥,不過古利夫敗了下來;但幸好豐安能夠拾回他的性命。

返回瑪芝路達之關卡(マチルダの関所) 找米高洛度夫,並且答應一起上路(第2項),於是眾人就立即向米祖市出發。當到了米祖市,眾人看見上方出現了一隻雙頭巨狼,原來怒加正在釋放出嗜血的獸之紋章,為米祖市進行「大清洗」。進入米祖市後,會看見一名村民被殺,於是米高洛度夫說先回洛古亞古斯城。回到洛古亞古斯城,團長並不想助米祖市的人,於是米高洛度夫及卡苗便捨棄身上的騎士襟章,決定脫離騎士團,而且加入主角軍,還有一半以上的騎士,甘願與倆人共同進退。回到根據地,修會叫主角先行休息;在夜晚,比莉加似乎十分掛念祖兒。



### 赤月

在第二天早上,回 到廣場處時,修會説 拿達度之街被王國軍 佔領了,於是域陀與 主角就決定一起去看 看。

當到達了拿達度之 街,這裏充滿了王國 軍的人,但主角決定

















仍然進內(第2項),原來傑巴正向村民 說要進行宵禁;在主角等人正想離開 時,終於被敵方發現,主角並不逃跑 (第2項),看看是甚麼事,原來凱宏公 主吉爾快將與祖兒進行婚禮,另外, 他們亦下了戰書向主角軍宣戰。

回到根據地,修已準備了好的計 策出戰,奪回拿達度之街。在戰爭開始後,烈特利突然問修為甚麼要他的 精靈軍隊做前鋒,而且表現得十分不滿,過了一會,他還帶領了自己的軍 隊離開了,由於這一個原因,所以修 決定撤退。之後主角便休息一晚。

在凱宏王國,怒加用計下毒殺死

了父王,而祖兒亦因此而中了劇毒。第二天早上,主角在修的口中得知南翼市亦被佔據,而對方的軍勢已直迫他們,於是修便決定再度出戰。在戰鬥到了不久,烈特利的部隊再次出現在傑巴的背後,原來一切都是修的計劃,假裝反目其實是用來騙傑巴的,再多戰數個回合,敵軍就會撤退,而傑巴及他的兒子古拉烏士就會被擒。

當回到根據地,傑巴及古拉烏士被帶到這裏,修希望借助傑巴及 古拉烏士兩父子的才華,幫助我軍,於是主角誠懇地求兩人加入(連 選三次第2項),這時,有一名士兵送來了密函,內容是説怒加刺殺阿 加利斯國王一事,傑巴聽後,決定要手刃怒加,於是兩父子就會加



主角在正想離開根據地時,會遇上那一個叫斯拿的人,他好像要找域陀似的,於是主角就回廣場處找修。回到廣場處,眾人商量着一下步如何應付新凱宏國王怒加,此時那一個叫斯拿的人出現了,他說他的父親是多

蘭王國的大統領,於是眾人就想,是否應找這一個以往叱吒一時的赤月帝國同盟呢?於是主角決定找他們同盟(第2項)。在臨行的時候, 伐列度會跟你說想回南翼一趟,於是主角一眾人先到南翼市出發。去 到了南翼市,伐列度感嘆以往平和的日子,之後他就振作起來,決定向多蘭共和國出發。

離開南翼市後往東面的拿達度之街進發,在水門的靠右方可以乘船到下游,一直往下走可以到達巴娜之村(バナーの村)。當到了巴娜之村,大家可以在上方離開村子,進入巴娜之村至古利古美仕達之山路。 **ベ巴娜之村至古利古美仕達之山路寶物一覧**>

特効薬

フルベルム

運の石

翼かざり

マジックリング

銀の盾

シルバーレット

在山路的一塊大草地處會遇上一條大蟲,將牠打倒後,再行不久就可以到達多蘭共和國的首都——古利古美仕達城(グレッグミンスター城)。

進入了王城內,大統領利班圖問主角來到這裏是甚麼事,於是主角就向他說出要求同盟的事(第1項),但利班圖說都市同盟在以往曾趁多蘭共和國內亂的時候進攻,現在竟來向這裏説同盟?伐列度説,若是給凱宏國王怒加取得勝利,下一個受傷的國家,相信就是多蘭共和國這處了,於是利班圖問主角為何要戰鬥呢?於是主角便回答,他戰鬥是因為想戰鬥結束(第2項),利班圖想了一會,便答應幫忙,於是他會召來巴利妮亞及香澄,然後問主角希望那一位幫忙,大家可以在兩位角色中二選一,女劍士巴利妮亞的話就選第1項,忍者香澄的話就選第2項;然後,利班圖還會將寶物瞬間之鏡(またたきの手鏡)交給你,大家可以在版圖上使用,然後立即回到根據地;最後,斯拿還會加入我軍作為鍛鍊。大家在臨走時記得在交易屋買下一個青磁之壺(世いじのつば)啊!

回到了巴娜之村,蘋果及烈特利正在等待着,他們說戰情緊急, 要立即回根據地,於是眾人立即回去。

### 了結

在廣場處,修說怒加正率領大軍前來,他希望眾人早點休息,準備明日決戰。在晚上,奈奈美及比莉加在房門外,奈奈美問主角是否記得以前三人個在卡羅之街的開心往事,她並說,都市同盟的英雄玄覺師傅,主角軍首領的他,都是帶來許多惡夢,現在還要與祖兒決戰...,說到這裏,奈奈美就停了,於是主角唯有繼續休息。

第二日,烈特利的部隊在拿達度之街遭王國軍的埋伏,於是大家











時,津緯會向你説要回家取點東西,然後主角便回房間休息。

在另一邊,怒加原來俘虜了烈特利,烈特利並不因為主角們退兵而惱,反而覺得主角的選擇正確,於是怒加下令殺了烈特利。

第二天早上,主角帶同津緯回到鳥比之村北之山路的家中取東西;回到他的家中,可以看見津緯的兒子——智,他會要求主角給他加入。

然後,大家記得帶備任何一個音SET(音セット),再將小白及一名少女(如若葉、奈奈美等等)換入隊中,之後回到瑪芝路達騎士團之山路,在這裏可以找到巴杜加入,而且他還會送兩個傾聽之封印球給主角。完成後大家可以走向森之村,只要持有任何一個音SET,就可以令音職人歌利魯加入。在森之村的上方,可以看見一班人想殺那一隻鷹頭獅,但有一個叫艾伊達的人正在阻止,不久,還有一群鷹頭獅出現,若打敗了這一群鷹頭獅,而且你又擁有傾聽之封印球的話,鷹頭獅菲撒及艾伊達就會加入。之後再到精靈村,大家亦可以找到遊牧人由蘇,若助她捉回了三隻綿羊,她亦會加入我軍。然後大家再進入精靈之森,在大樹處捷古弗烈會再次出現,並且加入我方。回到杜





里巴市人類居住地,在紋章屋中亦可以找到紋章師珍的加入。

取過了這一些同伴後,便可以回根據地的廣場,準備與怒加一戰。進入了戰爭中,傑巴一隊會先引怒加等人,而其他人會作埋伏, 之後怒加就會被圍攻;可惜過了不久,敵方的援軍來到了,情形亦絕不樂觀,幸好路克及時出現,使用真,風之紋章之力,將敵人重創,就這樣我軍才可成功撤退。











修問主角覺得甚樣,由於這是唯一的機會,於是主角就決定出擊,接下來就是編成三隊隊伍,作對付怒加的主要攻擊。

到了晚上, 怒加的確進行夜 襲,但我軍已一早埋伏了, 怒加此 時的士兵損失慘重,於是與我方戰 鬥。當戰鬥了好一會, 怒加就會逃



走,可惜我軍的第二隊早已埋伏,第二場戰鬥亦開始。再戰鬥了一會,怒加再次逃走,但主角的一隊已經正在等候着,於是第三場戰鬥



### 消失

在怒加死後的一星期, 奈奈美會找你, 她說由於戰鬥已經完結了, 所以想四處走走, 於是主角就向南翼市出發。

一進入南翼市,騎士麥斯米利安就會加入。之後在宿屋處可以見到一個叫安娜妮的女子正在找工作,之後再到市政廳的右方,就可以再找到她,聽過她的歌聲之後她就會加入。在交易屋外,可以找到一個叫奇利的人,他會問你知不知一個曾尋找過仙特奴遺跡的人,於是主角問是否找雅歷士(第1項),他在答謝過你告訴他之後便走了;回

















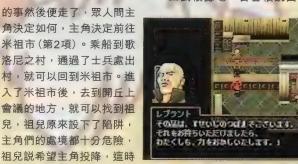


到根據地的道具屋處, 奇利正在找雅歷士麻煩, 他十分想知仙特奴遺跡有甚麼寶物, 但雅歷士不知如何相告, 於是主角及時上前阻止, 奇利於是離開; 再次到南翼市交易屋外, 不斷向奇利要求加入(第1項), 他就會加入我軍。



到古斯古斯之村,在宿屋中可以 找到一個舞蹈家嘉玲,若你能跟足她 的節拍跳舞,她就會加入。在街上似 乎很多人眾集起來,原來凱宏王國派 來了使者古魯根,他說凱宏王國想與 都市同盟簽定和約,然後他要求到根

回到根據地, 古魯根説出了和約







域陀趕到了,他救出了主 角們,不過比莉加就因為 太過開心,走去了祖兒那 方擁着他,而且還能夠漸 漸再次説話。而由於情況 太危險,所以主角衝衝逃 離米祖市。

回到根據地,奈奈美 因為比莉加可能會有危險

而感到不快。走到房間 找她,她說並沒有事。

臨出根據地時,有, 一個叫高遊的人出現 他原來就是丹圖市的出現 的燈龍山三兄弟的 弟,他來的目的,就是 希望主角等人救出他的 姊姊,他説姊姊是被 些好像死人的人捉了,



説到這裏,大家都應為是吸血鬼尼古洛特的「傑作」,於是主角便出發向丹圖市(ティント市);若隊中沒有奈奈美的話,她會不停要求加入,主角亦只好答應。





從精靈村向西南方出發,可以到達龍口之村(竜口の村),通過了 守衛就可以到達龍口之村至虎口之村的山路。在山路中可以找到燈龍 山三兄弟的山賊頭目傑治姆,他謝過主角幫忙後,大家就可以往左繼 續走,到達虎口之村。

### 

### マスターローブ

離開了虎口之村後,可以先回到拿達度之街,只要身上有青磁之 壺,鑑証師利布蘭度就會加入。走向酒場,亦可以找那一個假扮主角 的人賀爾加入。另外,若是在巴娜之村買到掘出物薔薇之胸飾(バラ

の胸かざり)的話,亦可 以到水門處找施姆尼加 入。

然後,隊中記得帶 同若葉一起,向虎口之 村的西面進發,這就可 以到達古羅姆之村(クロ ムの村)。進入村內,於



宿屋附近可以遇上若葉的師傅龍翔 翔,由於他吃了飯沒付錢,所以他 在村中躲起來,找到他後他亦會加 入。

離開古羅姆之村向東北方走,



所説的喪屍兵的,不久,古斯達夫的女兒妮妮爾説吸血鬼已在外面,於是眾人出外看過究竟。果然不出所料,一切都是尼古口洛特所作的,不一會他就走了。

回到古斯達夫處時,都市同盟的際斯及候撒來到說幫忙,不過當 他們看見了主角,便十分氣憤,他說主角是跟王國軍是一顆的,還叫 古斯達夫不要信他,之後他就決定與候撒獨個兒對付喪屍兵。之後古



盟遠遠的地方,再找祖兒一起去生活,不過主角猶豫地說不可以(第2項),奈奈美也明白班主角的苦衷,於是連忙說對不起。

第二天早上,際斯屢勸不聽地出發進攻喪屍團。由於情報得知喪屍 兵的數目很多,於是眾人想找方法救到際斯等人。終於在村的右上方找 到了一個礦山入口,於是主角及奈奈美兩人入去看看。不過在行了一 會,就遇上了尼古洛特,他說要殺掉主角,讓他成為喪屍軍的一名成 員;戰鬥持續了一會,由於兩人完全攻不進他,所以主角唯有全力發動 輝盾之紋章,暫時阻止尼古洛特的進攻,終於被主角逃會村中;不過村 中竟充滿了喪屍,而且主角還量倒了,於是奈奈美帶他離開。

生角醒過來後,已身處在古羅姆之村,而且古斯達夫的女兒妮妮 爾選失蹤了。主角正想出村時,再次遇上了吸血鬼獵人剛,他説知道 了對付尼古洛特的方法,而且他還知道有一個人正在追捕着尼古洛 特,而他正身處虎口之村,於是眾人就向虎口之村出發。

一進入虎口之村,有村民正在找一個叫薩拉女子痲煩,原來她也 是一個吸血鬼,她嚇走了村民後,剛就上前希望她加入,在戰勝她之 後,她就答應一起行動。

回到了古羅姆之村,休息了一晚後,眾人出發向古羅姆之村東面的礦洞,在經過了一處要推動箱子才可通過的地方,就很快會到達礦洞的深處,在戰勝了石巨人之後,就可以回到丹圖市。

到了丹圖市後,上到最上方的教堂,就可以找到尼古洛特,當打 敗了他,他就會將偷走了的月之紋章交還薩拉,之後,域陀就以星辰 劍殺掉了他,尼古洛特從此消失。





### <古羅姆之村東面的礦洞寶物一覽>

おどる火炎の札

魔守の石

フルヘルム

マスターガーブ

まどセット5

ふるい本9かん

特効薬

銀の首輪

倍返しの封印球

星のピアス

風のぼうし

回到古羅姆之村,大家持有視窗SET(まどセット)的話,就可以 找到鄧高加入。回到根據地,修會説現在要奪回緣山市,於是叫各人 休息。在夜晚,眾人都為這一場戰鬥十分擔心。當主角回房休息,有 一個叫露絲亞的人向主角偷襲,打倒她後,眾人就回去休息。

### 星殞

第二天,我方就會出兵攻打於綠山市的王國軍。攻入了綠山市 後,眾人就由綠山市的山路潛入。在途中遇上了刺客露絲亞,打敗她 後就可以進入綠山市。在內裏可以找到一個叫尤巴的人,他會召出一









合国科技从第一门,

條恐龍骨出來對付主角。

當奪回了綠山市,在根據地的廣場處,修説下一個目標是瑪芝路達了。在綠山市中看見了一個人影,原來他就是祖兒,他無奈地向主角宣戰,之後就走了。

接下來的戰役,就是進攻 米祖市了,而在戰鬥了好一 會,祖兒突然退兵。



當 攻 進 了 米 祖 市 後,在街上遇上了一些 怪狼,而且牠們數目太 多,不能一一消滅,於 是主角們唯有撤退。

在這一個時候,大家就要集齊108星了,否則是不會有完美ENDING的,要找餘下的同伴,就參閱同伴加











入表吧。而其中的源將由於 要武器LEVEL 15才會加 入,所以大家先要找狄沙爾 加入,然後再到綠山市的學 校中取得銀鎚(シルバーハ ンマー),將它交給狄沙 爾,就可以將武器LEVEL昱 為15了。

完成後回到根據地,在

修的房間門外知道他想傑巴在我方攻打瑪芝路達之時,攻打米祖市,讓援軍不能趕來,傑巴雖知九死一生,但仍是答應了。第二天,眾人集結在根據地的廣場時已齊集108星的話,這樣,門之紋章繼承者——妮古拉多就會再次出現,將輝盾之紋章解除封印,令主角可以使用輝盾之紋章LEVEL 4魔法——被承認者之印。

在進攻瑪芝路達的一場戰鬥中,祖兒會在一定回合後撤退。雖然 眾人攻入了瑪芝路達,不過另一邊的傑巴,就拚盡了最後一口氣,壯 烈犧牲了。

速の石

おりぬけの札

しんくのマント

直守の石

大地の盾

パワークローブ

特効薬

炎のフルヘルム

金の首輪

ドラゴン設計図4

白馬設計図4

技の石

ウィングブーツ

夢幻はおり

















當進入了洛古亞古斯城內部,記得在旅之封印球處記錄,因為以下的劇情是會影響完美ENDING的。在到了地的深處,可以遇上祖兒,他説要與主角決戰,主角當然是不想,正在這一個時候,葛度在後方出現,此時奈奈美正想抵擋敵人的攻擊,主角在這一瞬的時間,要立即叫出「奈奈美!」(第2項),成功的話,主角會出現防禦狀態,可惜,奈奈美不幸中箭倒地,此時祖兒與主角怒不可擋,立即向葛度攻擊。當戰勝後,祖兒離開了,奈奈美會要求主角再叫她最後一次姊姊,於是主角叫了一聲「姊姊…」(第1項),不久修趕到了,他還立即找豐安查看傷勢。而在戰場上,祖兒下令全軍撤退。









### 旅程

在根據地的醫療室,主角站在門外,希望奈奈美能平安無事,站了一會,豊安出來了,他説奈奈美已經返魂乏術,若之前的選項正確,豊安就會在這時叫修進入醫療室密談。

在第二日,修與主角説現時就是反攻的時候,於是便叫主角下令 攻打凱宏王國,主角答應後,便離開廣場,不過當他行了數步,就因

身心的透支而量倒下來。當主角醒來,便走到修的房間外,這時可以聽到蘋果問修這場戰役的機會率,修只是說好壞參半。

到了決戰之日,主角就向凱宏王國的首都——皇都路路奈依椰 (皇都ルルノイエ)出發。到達了凱宏王國的首都的國境附近,敵方的 軍隊全部出動了,而修只是親自率領一隊軍隊,然後引敵方進入樹





林,然後使用火計,將敵軍全部消滅。在火海之中,修終於與敵方的 軍師里昂會面,他覺得修此着雖是妙策,不過就極為冒險,修説這一 切都是值得的。

當成功進入凱宏王國,各隊伍都開始攻進皇都路路奈依椰,這一場亦是最後的戰役了,取勝後,主角就可以進入城內。

### <睾気震震 高原準 (皇都ルルノイエ) 寶物一覽>

霧のローブ

天雷の札

おくすり×2

特効薬

怒りの封印球

力の石

直守の石

風のアミュレット

王者の封印球

すりぬけの札 ゴールドレット

まどセット7

當主角進入了皇都路路奈依椰,在入口處會再次遇上露絲亞;打 敗了她之後就可以進入城內。在行了不久,會遇上了玄覺師傅的朋友















當找到了第二個 旅之封印球,就代 表差不多到了盡 頭。行了一會」古 魯根及薛度就會出

手阻止主角們前進,將他擊敗,才可以繼續前進。

那邊廂,祖兒在房間與比莉加告別,他還認定她為自己的女兒, 之後,祖兒拜托吉爾,要好好照顧比莉加,並且希望她們改名換姓, 重新開始生活,吉爾問一切是否已經結束,祖兒回答:「是的...」

行了一會,幕後黑手里昂原來才是真正的元凶,他將血灑在獸之紋章之上,釋放出蘊含怒加一切憎惡執念出來,主角唯有全力以赴。大家要注的一點,就是牠中間的封印球不破,是不能擊中兩個頭的,而牠的左腳亦懂得復活之術,所以大家首先擊毀封印球,然後盡快擊毀左腳,之後大家就可以較為輕鬆地戰鬥下去;牠還有一招封印球+雙頭的合體攻擊,攻擊力是十分利害,所以非要擊毀封印球為先不可;若牠的兩個頭同時倒下,戰鬥就會結束。

取得了勝利之後,在王座只餘下一件王袍,祖兒卻離開了,這時整座城正在搖晃,於是同伴們都叫主角快點逃走,但是主角卻想找祖













兒(第2項),不過同伴們都硬巴巴將他拉走。

回到了根據地,眾人希望主角成為國家的領導人,不過主角決定不答應(第3項)。

離開了根據地,主角一個人走到卡羅之街,回到道場後方的大樹處,在這裏取回了童年時與祖兒一起埋下的寶物。

出村往西北方的天山之山頂(天山の峠)走去,這裏就是祖兒與他 一起刻下印記立下盟誓的地方;主角在這裏終於遇上了祖兒,他說這 裏是他旅程開始的地方,當初他走了一條路,之後卻走向了另一條











力量,他以為若能夠擁有這一種力量的話,就可以保護到世上的人,但是..., 說罷,他就希望與主角了結這一場皇與王的最後之戰,於是主角連忙說沒有必要再戰鬥下去(第2項),但祖兒堅持說是必要的,之後就會開始戰鬥。主角完全沒有攻擊,只是一直防守,當過了三個回合,祖兒會問為何不向他攻擊,主角便要求他說一個理由出來(第1項),祖兒說因為所以凱宏王國的人已死(注:吉爾是假作死亡),若世上還有凱宏王國血統的人,人民都會有恐慌存在,之後祖兒再度與主角戰鬥,主角同樣全不作出攻擊,當到了重傷的時候,戰鬥突然結束;祖兒跪在地上,說他做了背叛者,竟還有人對他那麼好,主角聽罷十分感慨,呼喚了他的名字(第1項),然後祖兒希望他用紋章了結一切,因為黑刃與輝盾天生就是相剋,不過主角死也不肯(連選4次第1項),這時妮古拉多出現了,她會將兩人的紋章解除,讓主角與祖兒開始新生活;當兩人走到以往的營地修會說出奈奈美其實是活過來的,只不過她想回家,所以他尊重了她的決定。

當兩人回到道場,終於決定一起離開這裏,開始新的旅程。



## LES OF PRI

© Kosuke Fujishima

多迪斯村被毀食占尼斯展開自己的冒險旅程,途中除了遇上法術師美特外,還再次與 好友皇上達會合,生日到整件事情牽步到上年前被封印在地下墓穴的魔王達奧斯,他們決 心將廣王從而為村子報仇,可是實力的差距太大,結果由摩利斯將占尼斯和美特送回過去 世界,滯開達奧斯的攻擊。二人為了打倒達奧斯,決心在這兒找尋打倒達奧斯方法,他們 除了找到新同伴告拿斯外一邊決定與四大精靈作契約,他們成功與炎之精靈作契約後,向 個目標進發

### 精靈之洞

成功與炎之精靈作契約後眾人乘船回阿魯雲尼斯達,在這兒 的海港有艘船會到精靈之洞附近,只需付出240元就可。下船後向 西南行便來到精靈之洞前,那便是地之精靈所居住的地方,在洞穴 的A點必須説出暗號才能前進,其暗號是「ヨチイダ」(即選4、4、 1、1),成功後便可到B2F,在B點古尼斯會遇上迷途的小孩,只 要答應帶他回同伴身邊,他就會跟着古尼斯,不過由於其行動速度

極慢,必須等他到樓梯口前才進入, 在B3F中會遇到其他小孩,當古尼斯 接近他時,他便會主動攻擊古尼斯, 因此以DASH來回避,來到C點時迷 途的小孩看見其同件,於是便離開古 尼斯,古尼斯到B4F的D點拉下警報 器,引看守地之精靈的人前來,然後

乘機到E點與地之精靈會面,可是 牠們一看見古尼斯等人立即展開攻 擊,戰鬥一觸即發(註:由於牠會 不時鑽進地下及變成飛彈攻擊,所 以必須乘牠鑽上地面時命令用風系 魔術攻擊),戰勝後牠們願意與告 拿斯作契約。













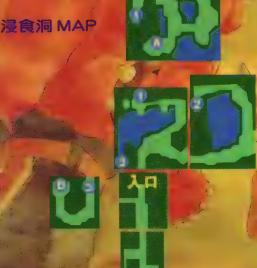








現在只餘下水之精靈未曾作契約,一行人到比利捷亞市乘船到浸食洞,先在A點 拉動控捍,令入口處的水面退下。按下B點的按鈕令4號通道打開,再回A點將控捍拉 回原狀,從而到達另一處,接着按下C點的按鈕和拉動D點的控捏,冷水移到左方, 再到E點按下按鈕以及拉動F點的控揮,除了令水位上升外→更令到水之精靈出現,於 是戰鬥亦隨即展開(註》她的弱點是雷系及火系魔術),戰勝後她警應與告拿斯作契 約。至於離開洞穴的方法是:拉下F點的控捍就可。







精靈之洞 MAP



### 精靈之首

眾人終於與四大精靈作契約,於是先回到阿魯雲尼斯達稍作休 息,翌日一行人到冒險者之砦取摩利亞坑道的通行証,然後向東南 方的摩利亞坑道進發,將通行証顯示出門前的士兵便可進入,先拉 下A點的控捍來打開到2F的門,在B點按下右方的按鈕後到達C點, 將這兒的石像推到D點,便能到E點拉下控捏,在B3F的F點有個浮 游裝置,浮於空中的古尼斯等人到G點解除浮游狀態,然後按下H點





的左邊按鈕後拉開I點的石像,不久來到B4F,將J點的控捍拉下到K點,按下右方的按鈕後到L點,只要與冒險者同時按下兩個按鈕,就能出 現實箱,返回K點按下左方的按鈕到M點去,只需順序按下「上上下下左右左右」的按鈕,就能到N點,將M點的石像推至N點便可到B5F,在 O點按左側的按鈕到P點,之後利用巫術指環按下牆上的按鈕,從而打開到B6F的門,在這層的Q點拉開最右側的石像,並拉下牆上的控桿便



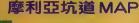
能取下方寶箱,來到B7F後利用巫術指環令R點點起的火炬,並進入轉送點,只要在房間中繞3個圈, <mark>就會返回R點,再次進入轉送點便來到S點,接着點起這兒及T點的火炬,在B8F的U點火炬中按下按</mark> 鈕到V點,同樣將按鈕按下返回U點,利用浮游裝置通過佈滿針山的通道,再來的是按下W點之按 鈕,並到X點令通往B10的通道打開,在Y點被水滴弄濕身體,拉下Z點的控捍來令火炎熄滅,在B10 拉下a點兩個控捍令轉送點出現,先進入右方的轉送點來到b點,眾人查看在這兒石碑上的文字時, 發覺只有阿芝明白文字的內容,原來這是古代妖精所使用的文字,內容是只要在某處召喚四大精靈, 就能打開上方的門,於是一行人返回a點,進入左側的轉送點去,當他們看見這兒的環境,相信是召 唤四大精靈的地方,告拿斯決定一試,他分別在上方召喚炎之精靈;在左方召喚水之精靈;在右方召 喚風之精靈;在下方召喚地之精靈,成功後突然聽到一把聲音,還吩咐眾人到b點去,古尼斯等人依 照説話去到b點,結果看見統率四大精靈之首麥士維(マクスウェル),他説要測試古尼斯等人的實

力,於是展開戰鬥來,將他擊倒後不單讓古尼斯到寶物 庫取與月之精靈露娜契約的指輪,還願意與告拿斯作契 約,此外更令グーングニル加強威力,事後眾人來到寶

物庫取契約 ,可是 指輪 當打開寶箱 一看,發覺 內裏的指輪 已壞掉,於 是唯有返回 阿魯雲尼斯 達找尋修補 的方法。





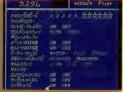


**GPM-65** 



### ★★備忘錄★★

### COMBO COUNTER











離開摩利亞坑道回阿魯雲尼斯達找尋修補指輪的方法,當眾人將此事告訴城內之魔科學研究 所的盧古洛姆(ルーングロム)時,他會吩咐古尼斯到此城的西南方的大屋去,因為住在那兒的魔術 師艾特華度(エドワード),會有能力幫助古尼斯的,古尼斯取得他的介紹書後便離開阿魯雲尼斯 達,就在離開之際古尼斯突然產生耳鳴,並聽到一位女子的聲音…



渡過南方的橋樑向西南方進發,一行人來到艾特華度 宅前敲門詢問,從其妻子口中得知艾特華度到保利蘭特 去,他們只好到保利蘭特一趟,在阿魯雲尼斯達東南面乘 船到保利蘭特(即熱砂之洞窟處),在這兒卻看不見艾特華 度的踪影,從這兒的人詢問之下,得知他向東南方的奧亞 捷斯去,古尼斯便離開保利蘭特到東南方的奧亞捷斯,但 是卻找不到他,根據這兒的人所說,他剛向北面的奧亞捷 斯去,古尼斯無奈地向北前進,豈料到仍是找不到他,再 一次向附近的人詢問,得知他已回保利蘭特。

古尼斯等人立即回到保利蘭特,據村中的人説他剛進

宿屋・一行人進入宿屋詢問・怎料到他因為要收集バシリスクのうろこ而剛好外出・不過聽聞他還 未曾找到,所以若古尼斯收集了5個バシリスクのうろこ的話,相信他會來見古尼斯的,就是這樣 眾人在沙漠中不斷找敵人戰鬥,如果打倒鯊魚怪,就有機會取得1個,當集齊5個後返回保利蘭特

的宿屋稍作休息。



מגעענונ

### 「備忘録★



翌日,艾特華度果然前來探訪,古尼斯前去迎接時看見艾特華度的 打扮表示驚訝,其樣子真在太像摩利斯了,的確他就是摩利斯的祖先, 之後告拿斯將介紹信及指輪交給他,卻得知要修補指輪是必須借助水鏡



之森的妖精力量,可是進入 水鏡之森必須持有許可證, 説罷後他便獨自離開宿屋, 古尼斯連忙追截他,並將所 有事情告訴他,由於所説的 事的而且確與現時一模一 樣,他亦表示相信,不過古 尼斯希望他能盡快成功研究 時空轉移,將自己和美特送 回未來。



一行人返回阿魯雲尼斯達找盧古洛姆,可是由於要取得進入水鏡之森的許可證需要辦很 多手續,所以必須等1天的時間,古尼斯唯有在阿魯雲尼斯達留宿1日,翌日到城內找盧古洛 姆取許可證後便火速向東南方進發,可是在離開城之際,阿芝突然要求離開隊伍,古尼斯亦 不勉強她。

來到水鏡之森後將許可證交給森林前的士兵 便可進入,渡過木橋,不久到達妖精之村的村 口,此時一位古怪少女在後方跟蹤(^-^;)。古尼斯 再次顯示出許可證以及向看守説明來意,看守便 帶他們見族長,當族長看見壞掉的契約指輪後,

便決定帶眾人到村北面的多利特之森(トレントの森)去,打算利用石盤的力量將令契約指輪復 原, 古尼斯跟着前看, 只要跟着動物前進就能到達目的地(途中亦有很多寶物), 來到石盤前 見到族長,他向眾人解釋這塊石盤的出處後並利用石盤的力量令指輸復原,還告知月之精靈的 所在,她就在12星座塔上,事後族長獨自回村,古尼斯等人亦回村去,宣料到村中突然因有 半妖精族入侵而大鬧起來,原來入侵者是阿芝,可是根據村中的規例半妖精族入侵這兒,是需



### ★★備忘錄★★





要接受死刑的判決,此時一位妖精族的女性前來,説要用自己的生命來 換取阿芝的生命,族長便將阿芝釋放,在他們離開這兒時,阿芝記起那 女性就是自己的母親,雖然她希望再次與母親見面。但是受到看守的阻 止,只好含淚離去。





### 

一行人繞過東方及北方的奧亞捷斯,朝向北方進發,不久便 來到12星座塔,進入後調查2F中央的石碑,得知這層要播出勇氣 之歌,便到最左側的房間內,按下女神像上的按鈕,令到此層的 BGM播出勇氣之歌,來到3F從石碑上得知這層要播出快樂之 歌,只要按下最左下方的女神像上的按鈕就可,至於4F則是寧靜 之歌,其按鈕就在最左側的房間內,5F的黑暗之歌按鈕則在最右

### ★★備忘錄★★

F 12







下方的房間內,最後的6F勇氣之歌按鈕,就在最右方 的房間內,成功後便可到露娜的房間,在門前卻受到 一位叫阿提密斯(アルテミス)小妖精阻止,還無理要 求阿芝吻古尼斯,阿芝當然求之不得,但是古尼斯卻 不願意,最後亦被美特阻止,經過這場鬧劇後露娜便 吩咐阿提密斯讓四人進入,終於見到月之精靈露娜, 告拿斯表示來意後,討厭戰鬥她決定就這樣進行契 約,成功與她進行契約的古尼斯等人,便離開這兒到 美多加魯斯(ミッドガルス)與艾特華度會合。



成功與四大精靈、精靈之首麥士維及月之精靈 露娜進行契約的古尼斯等人為了協助艾特華度,到達 美多加魯斯。一行人進入城內後在會議室等待,過了 一會艾特華度和這國的騎士長拉爾謝(ライゼン)前 來,多謝他們參加今次的作戰,由於國王想見他們 所以吩咐各人到謁見之間見國王去,就在古尼斯離開 會議室時,偶然聽到魔科學研究員和拉爾謝的説話, 原來達奧斯要求他們停止作魔科學的研究。

在謁見之間受到國王的鼓勵後便被帶到此國的

「我が王国はエルフとの交流も少

なく、こと魔術に関してはうと 魔科學研究所去 主要是研究人類如何使用魔術,並利用魔科學製造了強力兵 器,眾人離開城時阿芝對達奧斯的目的產生疑問,為何他不 攻擊比利捷亞市和尤古利特村?眾人都不能回答她,不過她

★★備忘錄★★



相信美多加魯斯與哈米魯之町有共通點,於是便決定向其父 親詢問(選:1)。

畫面一轉便來到阿芝的家,阿芝先告訴父親遇見母親一事,並追究母親離開的原因,原來這事要 追回數十年前的事,在那時是妖精和人類共存的世界,一天他們突然間討厭人類,並一同遷往水鏡之 森,當中有不少妖精與母親露芝(ルーチェ)ー様,與人類談起戀愛來,可是全都被強帶回水鏡之森 去。雖然是這樣,但巴特並沒有因而討厭露芝,相反亦是深愛着她,這對阿芝來說可説是個安慰。

阿芝查問有關利亞雙親的事,據其父所知他們以前曾住在美多加魯斯,在數年前才搬到哈米魯, 町,而且聽說他們在城裏研究些未知的力量,看來魔科學與達奧斯有些不尋常的關係,眾人見不能完 全了解此事,只好返回美多加魯斯城(選:1),,當他們回到城內發現敵人正齊持人質,威聲以特華度 ,艾特華度雖然利用瞬間轉移魔法救回人質,但是卻受到敵人重擊,他為了保護大家便唸出

時空轉移魔法與敵同歸於盡,這事令到古尼斯非常 氣憤,決意將建奧斯打倒、阿芝亦無話可說

一行人在會議室聽取作戰會議,以雲學增拉平



原島中心,擊 退達奥斯的主 力部隊, 這場 戰爭將會派出 四隊特硃部 隊,而古尼斯 就被編為第四

隊的特硃部隊,當告拿斯的會議完結後戰爭亦開始。



「ねぇ、お父さん・・・リアの両 親のことなんだけど・・・何か 悪いことしてたの?」



### 前夕

在阿西利亞曆4202年,以雲魯哈拉平原為舞台,史上 最大的戰爭立即展開,這場戰役被取名為「雲魯哈拉戰役」, 由於今場戰爭中主要的人物艾特華度=D=摩利斯突然逝 世,令到歷史有進一步的改變,這場戰爭中的勝敗變成未知 數,究竟會鹿死誰手?最後勝利女神會向那一方微笑呢?這 一切都要看他們自己。





一行人在雲魯哈拉平原的出發點集隊,聽取拉爾謝的作戰命令,只要以最快速度將敵方的主力部 隊首領打倒,就能得到國王的褒獎,古尼斯等人向最短的路線進發,雖然途中有不少敵軍阻攔,但是 都敵不過古尼斯的強烈攻勢,來到平原的B點便會遇上敵方的頭領,將牠擊倒後眾人返回美多加魯斯報 告,國王見古尼斯取得最大功勞,便以50000元來作獎賞(必須在1日內打倒敵人頭領才可),突然一位 士兵前來報告,有大批敵人的空戰部隊前來進攻,拉爾謝見情況危急,決定使用魔科兵器,古尼斯等 人亦前去協助,在離開城時,古尼斯再次聽到一把女聲,並帶他離開這個空間,來到不明的地方,他 上前查看後看見奧丁,他要求古尼斯歸還神具グーングニル,古尼斯想到一個好主意,就是借他飛馬



### ★★備忘錄★★

GPM-68

CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR O



一用,就是這樣古尼斯 帶着飛馬回到現實空

間,另一方面,由拉爾謝控制的魔科兵器亦向魔物發射,命 中這一擊的魔物,其死狀恐怖,同時亦消耗很多MANA,由 於這力量太大的關係,出現暴走的情況,連附近的城鎮也受 到巨大的破壞,古尼斯利用借回來的飛馬和阿芝一同到空中 與敵人的空戰部隊戰鬥,經過四場戰鬥後遇上敵首領,並將

其牠擊倒,從而令到 敵人的空戰部一~



### 计文置



古尼斯休息過後離開美多加魯斯城,進入雲魯 哈拉平原後向東北方進發,渡過橋樑不久便到達奧 斯城,先按下A點的按鈕,繞過6號通道返回A點便 可繼續前進,然後在B點順序按下「上下右左下上」 的按鈕,來到C點時只要與阿芝同時按下兩邊的 製,便能打開前方的門,接着將D點的石像推進洞 內,令它跌到E點,之後利用一人站在F點,以三人 前進到G點取得不思議之鏡,返回F點與同伴會合,

分別將通道所有鏡子中的魔物打 倒,並在H點順序按下「上下右左下 上」的按鈕,從而取得鎖匙,之後利

用阿芝站在F點,到I點叫她用掃把飛上來與大家會合,最後四人在J點用念力將 門打開進入達奧斯的房間。

他們先將達奧斯的守衛打倒,上前與達奧斯戰鬥,可是達奧斯並沒有與他 們戰鬥的意欲, 古尼斯等人不理會他的理由, 立即展開進攻(必須不斷攻擊他, 令他不能使用魔術,否則便會陷於苦戰),經過一番苦戰,終於打倒達奧斯,可

是被他挑走,他 們只好返回阿魯 雲尼斯達。 (800)















### 超古代都市

一行人找返回阿魯雲尼斯達找盧古洛姆。並將艾特華度的死訊説出,盧古洛姆將艾特華度的書房 鎖匙交給古尼斯,並吩咐他們到艾特華度宅去,一行人再次來艾特華度宅,跟着其妻子的帶預到達艾 特華度的書房、從他的書中記載得知在這世界中有個叫多魯(トール)的超古代都市,那兒是擁有時間 轉移的技術,可是它卻沈於比利捷亞市東北方的大海之中、告拿斯相信利用水之精靈力量能夠進入查 看,眾人便準備向比利捷亞市的海港去,在離開時美特突然想起大樹柔特拉魯的事,若再不救回牠 到未來的世界時魔術便會消失,這對於阿芝和告拿斯來說是非常重要的問題。



新料理

File Street A. L. Commission





**声** 5 先にユグドラシルを う方法を考えないと・・



就在休息的當晚,美特在夢中見到和母親一起時的一段記憶,她看見母親的獨角獸耳環後 亦想擁有一對,可是其母稱它是魔術師的象徵,翌日的早上,眾人乘船到保利蘭特,美特向古 尼斯提及有關夢境的事,並希望借助獨角獸的力量將大樹柔特拉魯復原,而古尼斯亦讚成她的 説法,於是展開找尋獨角獸之旅。

他們綞過沙漠再次來到美多加魯斯,進入雲魯哈 拉平原後向西北進發,不久就來到白樺之森,由於這 兒非常安全,所以古尼斯和告拿斯在外等待,而阿芝 和美特進入深處查看,可是當二人行在中途,阿芝獨 個兒離去,美特只好自己找尋,結果她真的遇上獨角 獸,並説明來意,突然有數個達奧斯的手下出現,遷 將美特打倒在地上,此時古尼斯和告拿斯感到有邪

何か御用ですか?

氣,於是立即進入森林查看,途中與阿芝會合,當來到獨角獸處時立即與達奧斯的手下展開戰鬥, 取勝後獨角獸亦表示相信美特的説話,牠化身成獨角獸權杖將力量賜給她。



一行人立即回到精靈 之森,美特利用其獨角獸 權杖將濅兒回復翠綠,可 是由於威力過大,美特亦 無法控制,不過在她的努 力之下,終於成功令大樹 柔特拉魯復原,而精靈瑪 迪魯亦出來道謝,還說出

### ★★備忘錄★★ 听呪文書



因魔科學的原故,才會消耗大量MANA,古尼斯開始想到達奧斯的目的,不過這還是剛剛開始呢! 他們離開精靈之森,一直向北走返回比利捷亞市,他們乘船到東北方的海域上,告拿斯利用水

之精靈帶領眾人到水底下的超古代都市,這兒可説是一個擁有起高科技的城市,由於從天上降下的大石,才令到它沈於海底,幸好它的科技 仍然存在,他們在超古代都市中搜索,結果在西北方的屋內找到一張卡片,當他們到達下方的屋搜索時,發覺有個插卡的空位,於是便嘗試 利用剛才取得的卡片,怎料到令被鎖的門打開,一行人決定進入裏面查看,雖然有守衛看守,但是卻不是古尼斯的對手,來到有多度門的地 方時,古尼斯在最低處找尋鎖匙,進入其中一度門內,便會到達電腦房(由於鎖匙位置和所有門的通往房間都是RANDOM,因此要看玩者的 幸數了)。當來到電腦前,電腦系統立即起動,它自我介紹後要求古尼斯作出吩咐,他決定選擇1的



足的關係而無法實行,經過電腦的審查,發覺市長已不在人 世,便決定以古尼斯作 代理人,都市復原的決 定權便交由他負責,為 了起時空轉移他只好一 試,結果整座都市升上 水面 能量亦充足起 來,他們便再次嘗試使 用時空轉移。

選項(選2可回復體力),從而希望作時空轉移,可是卻因能量不





### 超越時空的冒險者

他們啟動時空轉移的裝置後便進入時空隧道,返回4304年5月21日的地下墓地,那時摩利 斯仍未被光柱殺掉,他們便到達這兒,並立即與達奧斯展開戰鬥(戰法與先前的一樣),成功將 他打倒後整個墓地開始崩潰,摩利斯帶同受傷的卓士達與古尼斯等人一同離開,達奧斯就這樣 連同墓地一齊消失。

過了一段時間,古尼斯到父母的墓碑中拜祭,之後又到了與好友分別的時間,告拿斯和阿 芝決定利用多魯的時空轉移的裝置回到100年前去、雖然大家都很依依不捨,但是都表示不會忘 記對方,就在他們離開之際,從天空出現數塊隕石跌下,突然由一位50年後的阿魯雲尼斯達國





2581 321 2333 349

過去的達奧斯逃亡到未來,並在未來世界陷於圍境 希望昔日的 勇士能將他 打倒,而卓 土達亦願意 加入行刻, 古尼斯等人 便立即起程 床來去。

クレス 「あ別れ、ですね・・・」

## 未來編——阿西利亞曆 4354年

### 回憶

眾人再次到超古代都市利用時空轉移 到50年後的未來,他們的着地點就是美基 魯之町(ミゲールの町),即現代編的多 斯村,現在首要目的是到比利捷亞市乘船 到阿魯雲尼斯達見國王,他們從未來的劍 士中取得世界地圖後便立即出發。他們向 北進發經過山道很快便來到尤古利特之 都,他們第一時間到城中見國王,國王看 見他們討伐達奧斯的決心,便將援助資金 賜給他們。



### ユークリッド王「そなた達は?」

一行人離開尤古利特之都到北方的比利捷亞市,在海港等待的劍士哈利索(ハリン),從船長中得知不能出航,原因是議門的勢力已伸展到海洋,哈利索提議利特之都的魔科學研究所去,欲利特之都的魔科學研究所不至此,他利索說出這兒正研究用魔力操控的形式,哈利索說出這兒正研究用魔力操使的飛行機械RARE BIRD(レアバード),哈利索說出這兒正研究用魔力操控的形式行機械RARE BIRD(レアバード),哈利索說出這兒正研究用魔力操控的是它所需的魔力是屬於電系,如便決控制。





### ★★備忘錄★★

### 新料玛

No distribution A succession of the succession o

### 新奥義

4 - 34 of Carlo (4 - 47 of Carlo (4 - 47

### 練習

### 夢

### 「冥空斬獅劍」的使用法

0.00 (0.00 ) (

### 阿拉克螺

ALTHOUGH AND THE SECURIAL DESIGNAL

### 阿芝的家

### 细琴数能

OF THE STATE OF TH













•

GPM-71





# 全道具表

MACH	有效範圍	THE STATE OF THE S	能開發轉之線使用金額	A CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR
Ţ	0	100		回復自機 HP 300 點
	0	=10	100	回復自機 EP 200 點
	0	4.04		提高自機的攻擊力 10 點
	0			提高自機的防禦力 10 點
	0	1111	0.00	提高自機的命中率 10 點
	0	1016		縮短自機行動之 CHARGE TIME 10點
	1	1101	Type:	回復同伴 HP 750 點
	1	127	1,000	回復同伴 EP 500 點
	0	10.0	The second secon	提高自機的攻擊力 20 點
	0	100		提高自機的防禦力 20 點
	0	10401	1000	提高自機的命中率 20 點
	0	1200		縮短自機行動之 CHARGE TIME 20點
	1			回復同伴之 HP 1100 點
The state of the s	1	174	100	回復同伴之 EP 700 點
1	0	1700		提高自機的攻擊力 30 點
	0	1200	The state of the s	提高自機的防禦力 30 點
	0	1230	2	提高自機的命中率 30 點
<u> </u>	0	1888		縮短自機行動之 CHARGE TIME 30 點
1	3	-107	100	回復遠距離同伴之HP 1200點
	3	2002		回復遠距離同伴之 EP 800 點
1/////=	1	-111		回復同伴之 HP 1500 點
	_	107		回復同伴之 HP 300 點
	0	2000		提高自機的攻擊力 50 點
	0	(8-11)		提高自機的防禦力 50 點
	0	10.10		提高自機的命中率 50 點
	_	ATT		全員回復 HP 500 點
17/11/2-77	3			回復遠距離同伴之HP 1400點
	3	160	100	回復遠距離同伴之 EP 900 點
	1	1000		回復同伴之 HP 1800 點
700	-	FSU		全員回復 HP 700 點
	0	100	1000	自機之HP全員復
Same of the state	0	900	p	自機之 EP 全回復

# 全合體技表

	使用之心體被名稱	配合之数值	عيان المالية	经加州出位日本经验
サンダーバロン	ギャザリングスラッシュ ①	武装ファイバード	0	
マイトガイン	インハルスアタック	マイトカイン	0	The state of the s
ジェイデッカー	マックスキヤノン	ガンマックス	×	
ファイヤージェイデッカー	マックスキヤノン	ガンマックス	×	
スーパービルドタイガー	ダイガーファング	ジェイデッカー	0	
ファイヤータグオン	ライオソード }]	宇宙剣士ライアン、	×	
ファイヤーダグオン	1 = (5=0) = U=1	「毎剣一」「ア	×	
ファイヤーダクオン	無限砲	カンキッド	X	
ハワーダグオン	パワーライオソード	宇宙剣士ライアン	×	
パワーダグオン	無限砲	ガンキッド	×	
スーハーファイヤーダグオン	スーパーライオソード	宇宙剣士ライアン	×	
スーパーファイヤーダクオン	無限砲	カンキッド	×	
マッハスヘリオン	プラズマストライク	パーンガーン	0	
キャフテンシャーク	H.Lギャラクティカ	アドベンジャー	0	Sept. Monate

### 第**21 話(第金勇者路線) 状尋能量石(**パワーストーンを求めて

#### 勝利條件: 敵全滅

出墾機體

育軍:パーンガーン 白養7篇

第20話之後,只要玩者決定讓瞬兵留在原來的世界,他便會參加拓矢等人 的找尋能量石之旅,而這亦是找尋能量石之旅的最後一站,而最後的一個提示 便是[四方形],拓矢一眾來到目的地之後,當開始找尋能量石之時,他們竟然 遇上了三獸合體魔王的手下祖魯和修羅,在他們手上竟然有着一顆類似能量石 的東西,拓矢等人便立刻湧上去看個究竟。原來,二人手上的並非能量石,不 過,由於拓矢等人開罪了二人,所以……另一方面,一直和拓矢等人爭奪能量 石的惡太也來到了這地方……

Ⅲ 這場戰鬥要應付的是祖魯和修羅,敵人便只得二人,所以這場又是以多

欺少的戰鬥,不 過,其實在戰場的 下方, 仍有兩部機 械人在虎視眈眈 的,他們便是惡太 和莎娜娜,所以, 其實在這場戰鬥之 中玩者要對付的敵 人數目是4個才 對。為了能以最快 的速度完成這話, 玩者應兵分兩路, 以對付分別在前方 的祖魯和修羅,以 及在下方的惡太和 莎娜娜。





■ 編次找尋能量石的提示是 四方形。 ■拓矢等人以為在祖魯手上的是能量石





■莎娜娜的攻擊絕對不能少覷

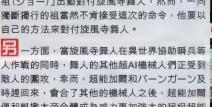
勝利條件:敵全滅

出擊機體

超級超離激素(グレードマイトカイン)
バトルボンバ 百費3章

152 MK II (7

第20話之中,如果玩者是選擇跟旋風寺舞人 回他的世界的話,第21話便會在另一個世界之中 進行,而這段的故事一開始便是《勇者特急》之中 的「大奸角」エグゼブ出場、這次他要派「皇牌阿 祖(ジョー)」出動對付旋風寺舞人,然而,一向 自己的方法來對付旋風寺舞人。



便和凱撒大帝合體成為威力更加強大的超級超能 加爾。除了超級超能加爾加入之外,一直以來也 不值エグゼブ行為的祖竟然「掉轉槍頭」協助舞人 ■舞人的司件正受到圖以 作戰,所以在這一話之後,祖的轟龍便會成為同伴之一

這戰之中,以 8打3是絕對不會輸 的,不過,在這裏 要給LEVEL低的同 伴升升LEVEL了, 反而剛加入的轟龍





的實際作用不是太 ■初次工場的超級超能

大,玩者不用太刻意的讓他升LEVEL。

### 22 話(黃金勇者路線) 宇宙來的訊息(宇宙からのメッセー

BATTLE

勝利條件: 敵全國

#### 出擊機體

天魁黄金勇者(スカイゴル

家還記得在上一話之中眾人要找轉的能量石 嗎?原來它真是在一座四方形的高塔之上,當拓 矢一眾到達之時,惡太也來到了,為了要阻止惡 太的行動,拓矢三人便上高塔之上取能量石,而 一眾勇者則留在地面之上迎戰惡太的機械人。這 場戰鬥的且確是非常的易打,因為敵人只有一部 機械人,而且實力是非常平平的,而只要將他消 滅,BATTLE 1便告一終結。

門結束之後,在惡太身後突然出現一人,他 便是惡太的弟弟斯利亞(シリアス),得到弟弟的 通知,惡太知道了最後的能量石原來便是在四方 塔頂之上,於是惡太便前往四方塔上取能量 石……而斯利亞則留在地面對付其他的勇者,這 就像是電視版《黃金勇者》的故事內容一樣。





BATTLE 2

膀利條件:敵全滅

#### 出擊機體

用加如在BATTLE 1最後所説的一樣,當惡太進 入四方塔取能量石的時候,他的弟弟斯利亞便以 他的エンビリオ來向一眾勇者攻擊,這個斯利亞 和惡太實在有非常大的分別,他是一個心狠手辣 的人,就算連自己的親人也可以殺害的!所以他 比惡太更加難對付。



次的對手依然只有一部機械人,不過,這部 由斯利亞所駕駛的エンビリオ的實力是比先前惡 太所使用的高出最倍之多,先是其攻擊能力,最 遠程的攻擊有4格之遠,以現時各勇者的實力而 言,沒有一部機可以逃出其掌的;而以命中率而 言・這部エンビリオ亦是一絕的;最後、就連其 回避能力也是非常的高,要打中他便一定要有十 足把握才好攻擊。



[1] 了最後,眾人雖然能將斯利亞的エンビリオ打倒,不過,在四方塔之上, 惡太原來已得到了能量石……

BATTLE 3

勝利條件:破壞隊長機

#### 出擊機體

在斯利亞的エンビリオ戰敗之後、他又再次 的加派人手來增援,不過,他的目標似乎不只是 勇者那麼簡單,因為他的真正目標是在惡太手上 的能量石,為了要得到能量石,他不惜犧牲兄長 的性命,對着四方塔使用「次元震動砲」,這時, 一直也對惡太非常痴纏的莎娜娜也趕到了,可惜 **■**斯和亞連親哥哥也不放過 也是阻止不了斯利亞的行動,結果……

為現在斯利亞已經成為了共同的敵人,所以 在這場戰鬥之中,玩者除了可以使用一般的勇者 之外,亦可以使用莎娜娜的機械人。然而,這場 戰鬥並不比之前的易打,因為在這BATTLE 3之 中、除了有斯利亞的エンビリオ之外、更有一些 「不中用」的機械人,所以玩者便不可以集中全力 攻擊斯利亞。





■ 森太竟將里昂凱撒交給拓矢等人

門完結之後,惡太真的將最後的勇者里昂凱撤(レオンカイザー)呼喚出 來,不過,這次他知道了弟弟的真面目之後,竟然將里昂凱撒交給了拓矢等 人……而且,在里贊多拉王口中,眾人得知原來有第9顆能量石的……

### 第 77 話 (勇者特急路線)

BATTLE L

勝利條件: 敵全滅

#### 出擊機體

超級超能加賀 (グレートマイトガイン)

上一話之中,祖園抗了エグゼブ的命令, 而且更協助旋風寺舞人作戰,為了要對付他 們、エグゼブ決定親自出馬、而且在他背後更 個擁有更大力量的人ブラックノワール在 支持(實則是支配)着他,使他有更大的力量! 而在エグゼブ面前、轟龍出現並企圖阻止エグ ゼブ的行動,可惜他的個人力量有限,見眼這 情形的莎莉便希望旋寺舞人能出手相救,當 然,舞人不會袖手旁觀的,所以瞬兵亦一同出 動協助祖作戰,對抗エグゼブ。



12 - 12 to 1 - 1 - 1 - 1

然、在這場戰鬥之中祖是很想將エグゼブ 打倒的,不過,正當他要開始攻擊之時,工グ ゼブ的助手巴寶 (パープル) 出現,並為他「繼 續」戰鬥,而エグゼブ使可以安心的離開戰 場,為了要追趕エグゼブ,眾人唯有先將面前

的敵人消

滅。 在這場戰 鬥之中出現 的アトラス MK II不是太 強的機體,■₹



■巴書的出現柿エグゼブ能離開餅畑

般的同伴已經是卓卓有餘,這些敵人的攻擊力雖然不高,不過卻有着非一般的 經驗值,所以,亦是升LEVEL的極品。

#### BATTLE 2

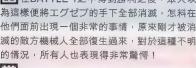
勝利條件:做全減

#### 出擊機體

微軍:アトラスMK II (ラン)

アトラス MK II (ミキ)

TE 在BATTLE 1之中得到勝利之後,眾人以 為這樣便將エグゼブ的手下全部消滅,怎料在 他們面前出現一個非常的事情,原來剛才被消 滅的敵方機械人全部復生過來,對於這種不明 的情況,所有人也表現得非常驚愕!



然、復生的不只是機械人、就連工グゼブ 的手下巴寶也復活過來,從他口中,眾人得知

這種復生的 力量是來自 一種名為「魔 之氣 | (魔の オーラ)的能 量,這便是 ブラックノ ワール的真



正力量了!■敵人的復生是魔之氣的力量

面對這種擁有復生能力的敵人,舞人等唯一可 以做的便是再一次將他們打倒,直到他們不能 再站起來為止!

這場戰鬥之中,玩者可以做的和上一場的 一樣,因為敵人的實力和上一場是差不多的, 而且就連出現的地點也是一模一樣的,不過, 經過了上一仗的LEVEL提升,在這戰之中,玩 者便可以將一些LEVEL低落的隊員派出來,又





或是可以派出一些有高移動力的機體出擊,因為玩者和敵人的距離是不短的, 多行一步便可以快一點完成戰鬥。

#### BATTLE 3

勝利條件: 敵全滅

#### 出擊機體

買用又再次結

束,不過,敵人

亦再一次的在眾

來,看到這樣的

アトラスMK II (ミキ)



情形, 瞬兵亦開 始擔心要打多少■敵人一再復生・瞬兵也開始有點氣 次才可以結束這一個了

種的戰鬥……而在一旁看着眾人戰鬥的莉便更加 焦急,不過,正因為她的焦急,使奇蹟出現了, 只見在莎莉身邊有一道的金光閃過,而在敵人機 體之中的魔之氣的力量亦消失了,所以,這場可 以説是最後的一戰了。

這戰之中,玩者只要和上兩仗之中採取同一■眾人也感到剛才的形惡力量消失





種戰術便可以將同樣的4部敵機全部擊毀了。

#### 出鑿機體

超級超能加賀 (グレートマイトガイン) 拳能

膀利條件:敵全滅

所有的アトラスMK II被擊毀之後,真正的黑 MV 手便出場了,當然,他便是エグゼブ,最後一戰便 從這時開始!這戰的關鍵是在於如何對付實力強橫 的インペリアル、在這裏要記着要引他過來、而且 一定要在四邊心封着他的去路,這樣才可以避免被 他「打背脊」!



在戰鬥完結之後,旋風寺舞人便會跟隨瞬兵回來3次元世界協助他們作戰!

勝利條件: 敵全滅

完成了戰鬥之後(不論是黃金勇者又或是勇者特急路線),大家也會來到這 話之中,故事講到瞬兵在不知甚麼理由之下,來到「闇之世界」之中,這裏其實

是在瞬兵心中的一個黑暗世界,這世界的出現 代表了在他心中有一些不能解的心結和迷 或.....

這裏瞬兵竟然又遇上一直以來也和他對抗 着的厲害敵人基路狄、然而、瞬兵非常清楚、 面前的敵人基路狄便是他的好友田下 洋(ヒ 口), 所以他是極之不願意進行戰鬥的。

然説是不願意,不過,戰鬥始終要開始 的,在這戰之中,瞬兵和基路狄將會進行單打 獨鬥,在他們身邊不會有任何的幫手,然而, 基路狄的黑暗黑暗基狄奥是移動能力和 CHARGE TIME也是比バーンガーン優勝的: 所以,玩者要將パーンガーン的應戰設定為 「防禦」,只有這樣才有希望可以將黑暗黑暗基 狄奧打倒。而且在這裏亦要非常善用手上的回 ■每路後也來了這裏。



不夠用時便會 前功盡廢。



■這是在瞬戶心中的關世界 …





究竟要怎樣才可以使洋回復意識呢?

16 AM PS 19 CHEST

#### 出擊機體

¥:ダグラム M:ラウンドフェイサー×3 クラブガンナー×3

是在遊戲之中其中一段和勇者沒有關係 9750 的故事,而這段故事的背景便是在一個編號 - #8188 是SC152的殖民星「狄洛亞」(デロイア) 之 上、雖説是殖民星、不過、在這星球之上的 人民是之希望可以獨立成國,所以不時也會 和地球的聯邦軍發生戰鬥,而其中一個名叫 基利拿(ゲリラ)的組織更製造出最新型的戰 門用裝甲「達古拉姆」(ダグラム), 這便是星 球上人民最後的希望……



■達古琼細的CR TICA: 率是相當高的

説在狄洛亞之上,負責駕駛「達古拉姆」 的古連 (クリン) 本來是來會合同伴的,不 渦,突然在天空上閃過了一陣強光……而另 一方面,在古連同伴洛奇(ロッキー)的所在 地, 瞬兵終於也回復支覺……

在戰場之上,達古拉姆要以一敵六,不 過,由於達古拉姆的防禦力非常高,只要敵 人不是每一擊也是「CRITICAL」的話,達古 ■古連等△的爾△竟然是和他們一樣的地球人 拉姆一定可以順利完成任務的。



#### BATTLE 2

#### 勝利條件:敵全滅

#### 出擊機體

京 來,在這一戰事之中,古連的真正<mark>敵</mark> 人是和他們一樣的地球人,不過,事實 上,古連他們已經將自己當成了這個星球 上的人民,而且加上地球邦政府對他們的 控制使他們非常不滿,所以他們才會起來 反抗,當瞬兵知道這事之後,他覺得非常 為難,因為他本身便是一個從地球來的地 球人……



■敵人對達古拉姆根本起不了甚麼作用

III 這BATTLE 2的戰鬥真是非常易,因 為達古拉姆要對付的敵人只有3部,所以可 以説是非常簡單的便可以完事。



■施」点代 第 七般

#### BATTLE

完成了BATTLE 2之後,在古連面前 又再次出現敵方的援兵,雖然古達已經是 久經戰事的戰士,不過,對於不斷出現的 敵人依然感到非常的無奈,而另一方面, 和古連一同行動的洛奇和瞬兵也來到戰場 的附近,不過,他們因為沒有機械裝甲所 以不能戰鬥,最後,他們找到了一部可以 開動的四足機械,所以在最後的BATTLE 3之中,除了古連之外,瞬兵也會參戰的。

BATTLE 3之中,當然不用擔心古連 的達古拉姆,不過,大家可要小心一下瞬 兵的安全,因為他所駕駛的機體並不如達 古拉姆般的強,所以如果被敵方集中攻擊 的話也有被擊毀的可性,為了安全,玩者 應先讓達拉姆上前作先鋒,反正這些戰鬥 之中也不會任何的金錢(CP)和經驗值的, 所以讓不讓瞬兵上前作戰也不大要緊的。



■点來洛奇也是初次開動導機械的



■瞬兵從百連身上學會了相信未來的道理。

頭一轉,又回到現實世界之中,遙和菜菜子在 街上之時,突然有一名男子走近,當菜菜子看到這 男子後,便認得這人便是失去跡影多時的哥哥,所 以她便立刻追上去看過究竟,而當瞬兵的姊姊愛美 趕到來之時,在遙口中得知那人是菜菜子的哥哥之 時,連她也變得失控的追上去,原來,菜菜子的哥 哥便是愛美的「心上人」……怎料,當愛美追上去之 時,發現菜菜子量倒在地上,原來這是敵人的陰 謀,而這次敵人是要利用二人作人質來誘出聖勇者 們。



在瞬兵仍未回來,所以便由泰丹和J-DECKER 出動,怎料,在二人面前出現的敵人竟然是斯利 **■**原來還是 個陷阱 亞,就在二軍正要開戰時,發生了兩次的時空扭曲,第一次出現的是旋風寺舞 人和他的超級超能加爾、而第二次出現的是瞬兵和バーンガーン、現在、所有 人已經到齊了,所以戰鬥亦要開始。

在 **這戰**之中,玩者要對付的其實只是斯利亞的エンブリオ,不過,在之前大

厲害,而在這戰之 中, 勇者們是上下各4 機的包圍着敵人的, 所以對進攻是有絕對 的優勢。





# SUB SCENARIO 1 6 福沂的勇者

者の秘密に迫れ!)

出現條件:完成第25話之後至第27話之間 盤生地點:マイトガイン之房間

? 這一個SUB SCENARIO真是益街坊大 贈送,因為在這裏是不用任何戰鬥的,因為這 是一個讓《勇者特急》出場的機會,一直以來, 大家也沒有一次可以看畢所有的《勇者特急》成 員的變身,而在這裏便有一個機會讓他們逐-出場,而且在一旁的濱田也會向大家解釋所有 有關合體上的問題,真是一個對《勇者特急》作







■濱田對機體的11紹。



■其他機體的合體片段。

GPM-78

### SUB SCENARIO 17 巨大南瓜來襲(巨大

出現條件:完成第25話之後至第27話之間

酸生地點:マイトガイン之房間

勝利條件: 敵全滅

#### 出鑿機體

世間間間 (マイテカーシナー製造大阪・マイト

天,瞬兵來到《勇者特急》的房間找舞人,怎 料,濱田突然衝進來,原來,城市突然受到一個 「大南瓜」的襲擊,所以他特來涌知無人出動!

次的敵人果然是一個大南瓜,不過,這其實 是一個巨大的南瓜機械人,而今次的敵人便是經 常自稱為天下第一美人的卡多莉(カトリーヌ・ ビトー)。收到消息的舞人當然又要出動了…… 這個卡多莉每次出擊總是為了一些微不足道的理 由,而今次出動巨大南瓜的理由是……「灰姑 娘」,她要成為現代灰姑娘,所以使出動這個巨 大南瓜,實在是太過份了。

**三**實對一個機械人又何用這麼多的機械人出動 呢?如果大家心情好的話,可以和這個南瓜玩一 ■原來、是目編美文的 長多莉的所為

玩的,大家不用太心急上前和他戰鬥,反而,可以在上「佈個好陣」然後等他上

來「受死」! 不過 要小心, 因為超 能加爾的能力 (HP)是非常的 低,所以要他上 前冒險。









### SUB SCENARIO 1 9 加麗 VS 聖色加麗

出現條件:完成「黑色加爾」之後至第27話之間(一定要完成「第22話 從總望之中逃出)) 額生地點:マイトカイン之房間 勝利條件: 敵全滅

出鑿機體

**製造加藤(マイトカインケーバト)** 

天,瞬兵又來找舞人了,這次,濱田不會再 入來了,而這次是舞人立邀請瞬兵和他一同前往 巡邏,瞬兵一口便答應了(這是玩者要決定的) 於是,二人便出發前往巡邏

次的巡邏可説是異常的不順利,因為敵人早 已為黑色超能加爾安排了一個陷阱,目的是要再 一次的將他制,當然,這次敵人的陷阱是成功



了、所以這話之中玩者又要和黑色超能加爾作戰、其實、敵人是利用エンブリ 才來侵入黑色超能加爾,藉此再次得到黑色超能加爾的控制權。

這裏大家要作一個決定,到底之後還要不要黑色超能加爾的幫助,因為這 話的處理手法是有兩種的,其一是將在場所有的敵人消滅(當然包括黑色超能 加爾);而另一種方法便是只將所有的エンブリオ消滅,這種方法最好的原因 便是在過版之後可以將黑色超能加爾招回隊中,然而,要做到這點是不易的,

因為在戰鬥之中黑 色超能加爾會不斷 向其他勇者攻擊, 一不少心便會將他 打死!





### SUB SCENARIO 18 黑色加麗(ブラックカ

出現條件:完成第25話之後至第27話之間(一定要5

成「第22話 從絕望之中逃出」)

盤生地點:マイトガイン之房間 勝利條件: 敵全滅

出擊機體

超絶加雅 (マイトガイン)

黒色超能加爾 (ブラックマイトガイン)

次的開頭其實是和上一個SUB SCENARIO-樣的,瞬兵往找舞人,不過,濱田又再次的非常緊 張的衝入來,又出事了,因為在市中心出現了敵 人,不過,這個敵人竟然是「黑色超能加爾」

個SUB SCENARIO基本上是將在TV版上的第 16話的前半段在大家面前重溫。本來,這部黑加爾 <sup>■為何每次資田也是如此緊張的。</sup> 是敵人參照加爾製作而成的,其能力和加爾是一模一樣的,而且一樣可以合體 成為黑色超能加爾,可是,由於完成複製自加爾, 所以連正義回路也存在,因此竟然「掉轉槍頭」,協 助加爾作戰……這一戰的情形和以上的是完全一樣 的,一出場,黑色超能加爾竟然和超能加爾稱兄道 弟,這全是因為黑色超能加爾是複製品的關係,因 此,在這戰之中玩者是可以使用他來作戰的。

量產型的關係,所以 戰鬥力不像之前斯利 亞用的那部厲害,所 以可以比較輕易的將 他們打倒!



■需動輸劍的攻擊力亦不弱。





戦之中的敵人是量產型的エンプリオ,因為是 ■場便是「黑色超能加爾」



■ 吓? 竟然和超能加爾稱兄道弟!

# **SUB SCENARIO 20 永別悠開的日子(**さらばやさしき日々

出現條件:完成第25話之後至第27話之間

發生地點:VARS司令室

勝利條件: 敵全滅

出擊機體

次瞬兵不到《勇者特急》的房間了,這次瞬 兵要到VARS的司令找廣美姐姐,因為在電腦 之中有一些不明來歷的DATA,當廣美説到是 有關於一個惑星的獨立之後,瞬兵便立刻想到 是他曾經到過的狄洛亞惑星,所以他便想看 看這些資料。

段資料是講述古連在對抗聯邦軍的其中一 ■ **SE 2** 8 立 的 紀錄? 1 段故事,當時,他們本來已經可以將政府打倒, 不過,他們的基地突然受到聯邦政府的攻擊,然 而,如果古連拖以援手的話,他們的行蹤便會敗 露,然而到了最後,古連也決定出擊。

這戰之中,他要以一部達拉姆的力量對抗 4部敵機,實在是……輕而易舉的事,就如之 前的戰鬥一樣,敵軍的能力實在和達古拉姆有 一段的枵離,所以,玩者可以放心的戰鬥,這 <sup>■果然是和占連有關的資料</sup>



就算達古拉姆 是採取反擊也 完全不會有任 何問題。







■敵人簡直就是不堪一擊

### SUB SCENARIO 21 從字窗的彼方而來(宇宙の彼方より

出現條件:完成第25話之後至第41話之間(第29話除外)

發生地點:ダヴオン之房間

勝利條件: 敵金滅

#### BATTLE 1

#### 出擊機體

BATHBBBB

**章 這SUB SCENARIO**之中,瞬兵到《勇者指令》 的房間之中,在那裏的炎向瞬兵透露其實在宇宙之 中仍有他們的同伴存在的,只是他們一直也沒有來 的, 這事使他非常驚訝!

在宇宙之中的兩名同伴分別是宇宙劍士拉安(ラ イアン) 及GUN KID(ガンキッド),在這兩場戰鬥之 中,第一場其實是拉安和GUN KID的練習戰鬥,所 以不用太過介懷,當然,負責控制GUN KID的玩者 一定要戰勝拉安;而第二戰鬥便是真正的戰鬥。

ATTLE 2是講述拉安和GUN KID快要到達地 球和炎等人會合,不過,在中途他們遇上了敵 人,所以在達地球之前他們要「熱身」一下。在這 場戰鬥之中,他們要對付的敵人只是4部敵機,可 以説是非常簡單,不過要小心,因為二人的武器 仍未得到強化,所以應將應戰設定防禦,這是比 較安全的做法。







ガニメデエ×.6

在瞬兵成功的將洋變回原狀之際,有一個 黑影出現在バーンガーン之前,他便是■西捷使是使産後成基路外的真丛 GRAND DARK的最忠心的部下西捷(セルツ),在GRAND DARK復活之後, 他便一直失去蹤影,原來他一直潛藏在洋的內心之中,使他變成基路狄,所 以,一直以來眾人的敵人不是基路狄,而是這個陰險非常的西捷。

這場戰鬥之中,最要注意的當然是初出場 的西捷,他是一個相當難對付的敵人,他既有 高的攻擊力,而防禦力和回避能力亦相當高, 這人物可以説是相當的全面,要對付他非要花 一點時間不可,不過,在這裏還有其他的敵 機,所以在這裏筆者建議大家將人手分成兩 份,一半(比較弱的勇者)用來對付那6部敵 機,而最精鋭的4名勇者便全力對付西捷,這 ■西捷的能力絕非如此



才是上上之策。除此之外,在這裏亦要小心回復道具的運用,因為要擊倒西捷

**県栗花上一段** 時間的,所以 對於回復道具 不多的玩者而 言, 這絕對是 一場硬仗。



■最後翳頭嘉娜(カルラ)救走了西捷。

自選6個

BATTLE 1

勝利條件:破壞隊長機

#### 出擊機體

中間實在加插了太多的旁枝故事了,不過,這 話是絕對的承接之前的第25話,大家還記得在第25 話被敵人捉去了的愛美和菜菜子嗎?他們仍是在敵 人手中的,而在這話之中,她們便成為了瞬兵等人 ■愛美和菜菜子修被變成戰人。



的作戰障礙,因為和之前瞬兵的父母一樣,她們會被變成敵人,所以,在這戰 之中,玩者在攻擊之時要等別小心。

鬥開始,玩者要記着愛美和菜菜子的位置,又或者索性專攻黑暗基狄奧,這 兩種方法也可以比較安全的完成戰鬥。不過,筆者則建議玩者採用後者的方法, 因為在戰鬥之中,圖版是會移動的,所以很易會忘記她倆的位置,而且黑暗基狄 奧本身也不是一易對付的機體,所以,專心對付他是有百利而無一害的。

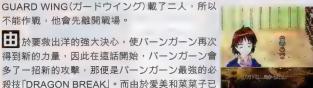
BATTLE 2

勝利條件

#### 出擊機體

# **減軍:ダークギルディオン(隊長機)**

TET 在BATTLE 1之中將黑暗基狄奧擊倒之後,便 會進入BATTLE 2,在這裏,基路狄本來再以愛美 和菜菜子二人來威脅瞬兵等人,不過,《太陽之勇 者》之中第4名先鋒戰隊成員及時趕到,將二人救 出,使瞬兵等能安心作戰,不過,由於趕到的 ■GLARD WING將二人教士 GUARD WING(ガードウイング) 載了二人,所以



被救出,所以大家可以安心的將所有敵人消滅。 ■洋將於也回復上常了···

# SUB SCENARIO ZZ 延河的兼職物語(サリーのアルバイト

出現條件:完成第27話之後至第28話之間

發生地點: ミミニーニン 之房間

勝利條件: 敵全滅

#### 出擊機體

天,瞬兵又來到《勇者特急》的房間之中,不 過,舞人不在這裏,只有莎莉一人,這時,莎莉 想到街上逛逛,反正瞬兵閒來無事,所以使答應

了,不過一問之下,原來莎莉的真正目的是想找 些「兼職 | ……

了要找兼職,瞬兵便和莎莉到街上找找看, -路上,瞬兵問及莎莉曾做過些甚麼兼職,一聽 ■F ·又是找兼職?

之下,原來莎莉差不多任何行業也做過,真是令瞬兵嚇了一跳。而為了要有高 -點的薪金,於是莎莉便到地盤找工作,不過 敵人就在這時出現,為了安

全, 莎莉便和工人 們先到安全地方暫 避,而瞬兵則留下 和敵人作戰。

了瞬兵之外, 見到莎莉有危險的 出擊。在這戰之



中, 敵人只有6敵機, 所以是不難對付的, 所 以,又是升LEVEL的好機會了,玩者記着要將那 些LEVEL低下的機體「搬出來」,好讓他們能夠追 上其他同伴,而且在之後的戰鬥之中,他們也有 機會出場戰鬥的。不要讓他們的LEVEL落後太



■敵人在地線中現「



### SUB SCENARIO 23 調止大爆器! (大爆発を阻止せ

出現條件:完成第27話之後至第29話之間

養生地點:ファイバート之房間

勝利條件:敵全滅

#### 出擊機體

武装台書大局雲(武装ファ

次瞬兵到《太陽之勇者》的房間探訪,不過太郎 不在,只有健太在那裏,原來健太打算和勇太郎前 往巡邏,正好瞬兵來到,於是健太便邀請瞬兵一同 前往,瞬兵當不會反對,於是,二人便和勇太郎一 同出發開始巡邏工作。



延 巡邏途中,火鳥發現三獸合體王的手下修羅和祖魯的行蹤,所以便上前查

做明白,看到這情形的瞬兵當然不能由手旁觀, 於是亦喚出バーンガーン出來,就是這樣, 戰鬥 便要開始了。在這戰之中,勇者們要對付的只是 兩部機械,所以十會太難應付的,反而要注意的 是在戰鬥之中的「鷹性」問題,因為對手的弱點分 別是打系攻擊和刃攻擊,所以大家應先選擇一些 有刀劍攻擊的勇者,尤其是使用刀劍來發出必殺 技的勇者。



後,經過一番 的努力,終於也將 二人打倒,而且將 他們下的炸彈拆 除,解除了城市的 大危機。



■終能及時解數域市的危機



# SUB SCENARIO 24 爆笑·機械人相響!! (爆笑·口木ッ

出現條件:完成第28話之後至第29話之間

養生地點:マイトガイン之房間

勝利條件: 敵全滅

出鑿機體

デエキの主張(コットフルバリオン) 一代ト

次瞬兵又來到《勇者特急》的房間,這次在房 中的人是濱田,濱田會問瞬兵和他一起去看一些 事情之時,記着要擇第一項(即是答應),當瞬兵 跟着濱田到達預定點之時,原來這裏正進行表 演・演出的正是斯柏里昂和ボトルボンバー・他



倆表演的是相聲,正當他的説得起之時,敵人竟 **■**機械人也會相聲

然前來「插咀」,當然,這情況最終一定是「初則口角,繼而動武」,結果,他們 又大打出手……

可以説是一場 無謂的戰鬥,而雙 方的實力實在相差 太遠了,勇者方面 有8部機械人,而



■敵人竟然連相聲也來將

已,所以以多斯少實在是非常易打的戰鬥,而最好 的方法便是以一些強的機械人來削去敵人的HP,之 後讓LEVEL低的勇者取經驗值。

戦門之後,瞬兵會有機會和バトルボンバー談 話,在這裏,瞬兵要表示對他們相聲的意見,雖然 不會對故事有極之大的影響,不過,還是選擇第2 個答案讓他們開心一下吧!



■是升LEVEL的好時機。

勝利條件:破壞隊長機

**整水綠 骨**胄

J. X (ダ・カーンX)

自愿 6 機

日基路狄將菜菜子和愛美囚禁的地方便是 宇宙開發業團的地方,而原來菜菜子的兄長亦 是因為這個集團的計劃而在宇宙之中失去音訊 的,菜菜子因為太過衝動,所以她竟然想怪責 洋,然而,在這事情上,洋也是一個受害者; 而另一方面,《傳説之勇者》之中的歹角「碧姬」 (ビンキー)正在追趕一個生命體……



頭一轉,來到森林之中,悶悶不樂的菜菜 子來到森林之中,突然,一名女孩子衝出來,菜菜子發現這女孩子竟然是自 己?!驚魂未定,碧姬已經追趕而至。原來另一個菜菜子便是那個光球的生命 體,當碧姬將真正的菜菜子打量之後,那生命

這場戰鬥之中,勇者們是有着絕對的地利 上優勢,因為全部的敵人也集中在中間部份, 而勇者們則是在版圖外圍的3個不同位置,將 敵人重重圍着,而且只要消滅碧姬便可以完成 戰鬥,所以這場戰鬥是非常輕易可以完成。



的敵人,又是 升LEVEL的時 候了!

然,面對這樣

體又變成碧姬的模樣……





BZATITITIONS

天,バーン又要進行測試,不過, 這次和ト 次的是不同的,因為這次是要將愛美的資料輸入 バーン之中,所以,瞬兵便只好留下バーン……而 另一方面,西捷在潛伏在洋體內的時間之內,已經 ■今天ハーン又要測試了



查出聖勇者的秘密,他明白到バーン的能量之源是聖勇者(瞬兵)的「勇氣」,為 了驗証這事情,西捷決定將瞬兵擴走,最後,西捷成功的將瞬兵擴走.....

バーン知道瞬兵被擄的消息之後,便趕往營救,然而,因為失去了瞬兵的 支援,所以不能合體變成バーンガーン,所以這一戰是絕對沒有勝望的,大家 可以「眼白白」看着バーン被西捷倒。

BATITLE 2

胎利條件:破壞隊長機

出擊機體

マレフィック (隊長権)

ーン被撃倒之後、バーン亦明白到沒有了瞬 兵的勇氣,他是沒有可能戰鬥的,不過,在バーン 的腦中突然閃過瞬兵和他説的一番話,其實,瞬兵 一直以來也是將バーン當是朋友的看待,而且,瞬 ■ハーン想起了瞬兵的重要說話 兵相信バーン既然是勇者,他亦必定有一顆神聖的心,而且亦會有屬於自己的 「勇氣」……想到這裏,在バーン的內心之中突然涌 起了無比的鬥志,而且亦湧現出自己的「勇氣」,最 後、更加合體成為バーンガーン。

▶ 於デスマレフィック的HP是有接近4000,所 以要將他擊倒也不是一件易事,玩者最好便是先利 用那些合體技來將デスマレフィック的HP削減・ 否則以バーンガーンー人之力是絕對不能將敵人全 為バーンガーン。 部擊倒的。



■ハーン終於無自己的力量變身成

:破壞隊長機 勝利條件

#### 出擊機體

上一戰之中,バーンガーン雖然得到勝利,不 過,原來他擊倒的只是デスマレフィック的影子而 已,而且,セルツ更將バーンガーン傳送到一個不 知名的地方繼續戰鬥……



BATTLE 1之中・バーンガーン的戰鬥基本上是完全沒有意義的,因為在 裏的敵人差不多全是之前出現過的「鬼船」(バンダー星人),不過,這些只是配 角而己,真正的敵人當然是デスマレフィック,這次的デスマレフィック依然 是那麼厲害、所以バーンガーン是完全沒有反擊的餘地、換而言之、這一仗又 是一場「必死之戰」。

#### BATTLE 2

#### 出擊機體

在BATTLE 1之中 戦 敗 之後,バーン ガーン正處於之危險 的境地,就在千鈞一■坂下洋及時趕到。





野之際,一陣子的攻撃從天而降,將所有的バンダー星人也打倒了,原來則才 發出攻擊的人不是誰人,而是坂下洋,他和另一個勇者來到,他便是之前被黑 暗力量控制着的基狄奧,回復正常之後,他變回原來的身份——スペリオン!

2 過合體身之後,スペリオン變身成為マッハスペリオン,而這一戰便是由 他代替バーンガーン出戦,以マッハスペリオン的實力,要戰勝デスマレ フィック的確不是一件難事、不過、為了安全起見、最好也是以防禦來應戰。

# **怖的洗腦病毒(**恐怖の洗脳ウイルス

#### 勝利條件:破壞隊長機

表示スペダーカーンとと

1 得了!因為積高士這次真是製造出一種極之 厲害的武器出來,這種東西便是可以侵蝕人類腦 細胞的細菌,然而,由於之前試過太多次的失 助,修羅對積高博士似平不是太過信任的。

····大醜聞啊!原來高杉史是怕打針的, 事源在這話之中,本來是史的學校為學生打針 的日子可是他竟然因為怕而走了出來,最後,■ 光為了要找他走了出來,於是……而在街上, 美子醫生遇上了修羅,為了逃避美子醫生,修 羅又碰上了瞬兵和洋,雖然不知是甚麼事情, 不過修羅等人做得出的亦絕對不會是好事,於 是眾人便一同追上去看個究竟,當然,戰鬥便 會因此而起,敵人方面,除了修羅之外,祖魯



的,不過,要 小心不要認錯 由修羅駕駛的 ソドム・否則 一殺死他便會 立刻過版。





■身為傳說之勇者隊隊長的星史竟然怕打

**夏岛博士的計劃又被勇者們破壞了。** 

BATTLE 1

勝利條件

#### 出擊機體

誌 於坂下洋安全回來,在學校之中的眾人為他開 了一個音樂會,然而,對菜菜子而言,型下洋是一 個[不可原諒]的人,所以菜菜子一直在天台之上, 沒有前去音樂會會場·····除了菜菜子之外,亦有人 ■對於洋的音樂會 菜菜子®到非 認為這個音樂會是非常的討厭,那些便是敵人了, <sup>常為難。</sup>



當他們聽到音樂之後,覺得渾身不自在,所以決定要破壞音樂會。

➡➡於瞬兵的バーン未修理好,所以便由洋和スペリオン出動對付敵人。

戰的目標是要將所有的敵人消滅,不過,其中最難應付的是兩部合了體 的ガイスト,至於其他的ネレイド川,只是回避能力比較高而已。

BATTLE 2

勝利條件:破壞隊長機

#### 出擊機體

敵軍:カリスト (隊長機) ネレイドII×6

玩者在BATTLE 1之中將所有的敵消滅之後,BATTLE 2便會立刻開,而 這次的戰鬥其實有非常深遠的意義的,大家還記得在早前洋及スペリオン被黑 暗力量控制的期間,他們可以説是戰友,不過,現在於嘉娜心中,洋就是一個 背叛者,所以,嘉娜對洋是極之憎恨的。

場戰鬥的真正目標只有一個,便是嘉娜的カリスト,至於其他的ネレイド

II則只是一般的貨色, 然而因為有比較高的 經驗值,所以亦有一 殺的意義,而玩者用 不用洋來解決嘉娜, 對故事是不會有影響 的。





■BATLE 2則由西捷之女嘉娜接上。 ■歌人也合體起

Barthe

勝利條件:敵全減

#### 出擊機體

事一開始,便是説型下洋和嘉娜的對話 為了洋回復正常的事,嘉娜一直也耿耿於懷, 所以這一次她來這裏的目的是要向洋討回之前 的「債」,不過,對於型下洋而言,之前那個「基 路狄」的事也不是自願的,所以他根本不手負任 何的責任,然而,其實嘉娜此來的最終目的是 要為其父西捷討回一戰之仇。



■嘉娜此來的目的是要為西捷報仇?!

這一戰之中,只是マッハスペリオン對カリスト的單打獨鬥,雙方是完全 不會有任何的支援,所以一切只是看玩者如何選擇攻擊的次序,首先,在這戰

之中玩者絕對 不能採取反擊 的作戰方法, 因為這樣會給 カリスト打個 正着,這是最 不智的做法,





好的方法,而且玩者要小心的使用回復道具,事關在遊戲之中能夠取得的CP (金錢)實在不多,如果胡亂使用道具的話一定會導致日後資金不足。

表 後,在戰鬥之後,坂下洋向嘉娜説出一個 重大的秘密, 這事情實在是嘉娜無法接受的, 到底這是甚麼事呢?而唯一可肯定的是嘉娜並 非西捷的女兒……



■嘉娜始終不能接受現實。

### 33 話 勇

勝利條件:破壞隊長機

#### 出擊機體

自還 6 模 ネレイトロッる

**☆**完成和嘉娜的戰鬥之後,在基地之中又傳來 警號,原來敵人又再次出現了,所以眾人又要準 備出發了、然而、瞬兵的バーン仍未修理采當、 所以應該是未能出擊的,不過,愛美竟然説:「全 員出撃!」原來バーン剛好趕及修理完成,所以這 次瞬也可以出擊了!



雄。而因為在這戰之中バーンガーン已經可以出 動、所以、マッハスペリオン便可以使用二人的

話的目的完全是為了要保護海濱DOME和基 地,然而,敵人是將體育館重重的包圍着,要使 戦鬥變得簡單一點,便可以全力進攻カリスト, ■<br/>
憤怒和終望使義態的力量増強。 以達成擊倒隊長機的目的,不過,這未免太浪費



了,因為其他的敵人也有相當高的經驗值……玩者大可以讓其他的勇者為自己 的LEVEL努力一下。

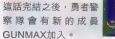
多場的戰鬥之後,各人其實也非常的疲倦,這 天,勇太和瞬兵、坂下洋便到遊樂場遊玩一下,不 過,在他們身後出現的人竟然是斯利亞,這是他們 始料所不及的,不過,對於斯利亞而言,遊樂場這 地方真是非常陌生,因為他從來也沒有到過這種的 地方,而且遊樂場之中人們的愉快面孔是他從也沒 有看見過的。



**三** 瞬兵等人發現斯利亞之時,他們竟然毫無敵 意,而且瞬兵更發覺斯利亞的內心是非常的空虛和 寂寞、然而、被看穿了心事的斯利亞然老羞成怒、 派出機械人兵團攻擊游樂場!

道了遊樂場出現敵人,在基地之中的舞人便立 刻率領勇者特急隊和其他的勇者出動,然而,到達 之時遊樂場已被破壞,而眾人唯一可以做的便是將 敵人打敗。在這戰之中,敵人雖然不難對付,不非常奇怪。 過,因為受到地形的限制(那些被破壞的游樂場設

施),所以行動是有點 兒的不便,這是玩者取 要注意的。









#### BATTLES

#### 出擊機體

合體技。

### 敵軍:カリスト (隊長機)

BATTLE 2之中雖然能將所有的敵人也消 滅,不過,在心中充滿了憤怒和絕望的嘉娜變得 非常厲害,而且她更加喚出更多的敵人出來,不 過,現在任憑她如何攻擊,海濱DOME也不會害 怕了,因為在體育館之下原來另有乾坤,愛美等 人也早料到會有這一天的來臨,所以在體育館之 下早已建造了一個非常巨大的基地出來,而且這 個基地是可以自由行動的,這個極像鯨魚的基地 的名字便是「無比敵」!



■這便是一直為越在體育館下的 無比

然有了無比 ,不過仍是不能 令嘉娜受到任何傷 害,所以愛美決定 要使用最後的方 法,便是發動[G 系統」, 發動之 後・バーンガーン



強的必殺技。

和マッハスペリオン便可以合體成為威力強大的 グレートバーンガーン、在合體之後、マッハスペリオン便會變回スペリオ

合體成功之後,戰鬥便正式開始,這一戰和 之前的一様,是由嘉娜帶領着6部的ネレイド||攻 撃勇者,不過有了グレートバーンガーン的戦円 力,要對付嘉娜是不難的,然而由於這機的武器 未經強化,所以不要太過拼摶,以免發生危險。



勝利條件:敵至滅

獄!?當然是和警方有關的事情,所以這話之 中負責出擊的首選是勇者警察隊了!事發的地點是 在現時最高設防的水上監獄,能夠在這地方逃出來 的絕非一般人,所以冴島總監便通知無比敵上的人 員,希望他們能派出支援。



於在上一話完結之後有一名新的成員加入,所 ■ 「不得」 有人要班款順 以勇者警察隊的實力是加強了不少的,尤其是在武器方面,因為有了

GUNMAX的加入,使 J-DECKER能夠使出 新的武器「MAX CANNON」,這可以說 是J-DECKER最強的 武器了!在這話之中要 對付3名BOSS級的敵



人的情况下,這是非常 <sup>■原來那監獄是最重認的的監獄,</sup>

實用的武器呢!另一方面,為了要對付這樣有份量 的敵人,玩者最好可以多一點利用合體攻擊,這是 削去敵方主要機體HP的最好方法。

外,在敵方之中有一個非常大的弱點,便是-些敵方人物,例如是ショーグンロボ便是只有1格 的攻擊範圍,所以,大家應該懂得如何對付他們 7 ...... !





■MAX CANNON的力量是非常

出現條件: 完成第35話至第41話之間

發生地點:ジェイデッカー之房間

勝利條件:敵全滅

#### 出擊機體

消軍:バーンカー

天,瞬兵到《勇者警察》的房間之中探訪,剛巧 **勇太和影丸也在這裏,在言談之中,勇太對影丸的** 行事作風顯得非常不滿,因為他往往會自作主張, 就好像在之前的水上監獄逃獄事件之中,原來有-些囚犯是仍未捉回監獄的,不過,影丸直到現在也 未將他們逮捕歸案,這時,勇太希望瞬兵可以一同 前往將那些犯人捉回來。

而犯人已經被發現了,原來這個犯人便是ショーグ ン・ミフネ、而發現他的人便是シャドーダグオ ン、不過、這裏發生的戰鬥真是有點奇怪、因為 個是武士打扮的機械人,其餘的也是忍者機械人, ■『 全記念是影者 莫非是時代影 有一人,以4人之力是絕對可以取勝的。



真是極之像古代的劇集(日本稱之為時代劇)一樣,不過,不論如何,敵人也只

最安全的對敵方 法便是採用遠距離的攻 撃, 因為ショーグン: ミフネ的機械人只有一 格的攻擊範圍,所以只 要採取離攻,便可以輕 取牒。





BATTLE 1

勝利條件:敝全洲

#### 出擊機體

裏的故事是講述有一天勇太和洋到巨大的研究都 市2010調查,因為這裏有可能是敵人的一個根據地, 可是,敵人似乎是早有準備了,因為在二人背後出現 了支配這個都市的人---VICTIM(ビクティム)!



究都市。

自遭回機

在這個時候,在洋等人前出現了敵人,所以他們便立刻喚出J-DECKER和 スペリオン出動,可是,在外出的出入口已被封着,瞬兵等不能進入協助,唯 有先對付在這裏的守衛,再入內協助勇太等人作戰。

這BATTLE 1之中,會有從英國來新的成員加入,他便是勇者警察隊的新成 員「DUKE FIRE」。説真的一句,DUKE FIRE實在是非常強,所以在這裏的戰鬥 之中他根本不會得到太大的得益,還是速戰速決,快一點往協助前面的同伴吧!

BATTLE 2

勝利條件

#### 出擊機體

川バーンガーン及 DUKE FIRE完成了 BATTLE 1之後,便會 進入BATTLE 2之中協 助J-DECKER等作 戰 , 不 過 , 在

實力比之前的更弱,





BATTLE 2之中的敵人 ■歐人的目的是為了復仇…

■新高供給土刑事DuKE出場

所以只要依一般般的打法便可以順利通過。亦因為這個理由,玩者可以派出那 些LEVEL大大落後的機體出擊,起碼也可以得到多一些的經驗值。

# 話BIG MOTHER

勝利條件:敵全滅

#### 出靈機體

故 重 影 展 方 面······其實在BATTLE 1之中,是沒甚麼故事 可言,玩者只要將面前 的所有敵人消滅便可以 完成了,不過,記着要 ■BATT\_E 1中的敵人實力低級



派低LEVEL的勇者出擊,升升LEVEL也是一件好事呢!

#### BATTLE 2

#### 勝利條件:破壞隊長機

#### 出擊機體

ATTLE 2之中,眾人所面對的敵人將會變 得相當強,因為他是敵人特別製造的超AI機械 人,所以實力是相當的不俗,不過,在開始之 前,一個綠髮的男子和西捷一同出現,這個人 便是這次事件的黑手,他的真正目的是要向勇 者警察報仇,而且他亦要令[沉睡]的母親甦醒 渦來……

III BATTLE 2的戰鬥和之前的一樣是一面倒 的,雖然敵方有了超AI機械人「VICTIM」,不 渦, 雙拳難敵四手, 其他的敵人也是一般的貨 色, 所以不足為懼, 大顆兒只要全力對付 VICTIM便可以了!不過, VICTIM終歸也是-部非常強勁的機體,玩者應多使用合體技來對 付他,因為以一般的攻擊而言,要將他打倒是 要多一點時間的,盡量不要和他作太長的戰 門,否則又會被他的敵人纏上。





■名用合體技來攻擊 「歸西」1

#### BATTLE 3

勝利條件: 敵令滅

#### 出擊機體

ATTLE 3是一場非常難打硬仗,因為一開 始,勇者警察隊便會遭到非常大的考驗,因為 敵人放出一種超音波,使各勇者警察不能如常 作戰,只有J-DECKER能夠出擊,幸得DUKE FIRE及時趕到,否則……

在真正的BATTLE 3之中,所有的敵人也 是在之前的戰鬥之中出現過,唯獨新的マッド マザー是初次出場,不過,這機械人的戰鬥力 是絕對不能輕視的,因為擁有5260HP的マッ ドマザー的攻撃力是遠比一般的敵人高為高・ 而且其防禦力亦是超一流的,所以在對付他的 時候要非常小心,因為在攻擊之後被他反擊的 時候,受到的傷害往往可以「致命」!



■受到敵人的超音波攻擊· 其他的勇者警 察也不能出擊



■マットマザー的攻撃非常猛烈

#### 第38話冰結都市

BATTLE

: 敵介滅

#### 出擊機體

確保 ( サゴス以入 2 1

ATTLE 1其實是一場非常平淡的戰鬥,因為故 事一開始,勇者指令隊的成員和瞬兵發現了非常多 的ザゴス星人出現,所以他們決要將他們全部消 滅、而且、他們懷疑ザグス星人要將地球變成自己 的巢,所以更加不能讓他們的計劃成功!



這BATTLE 1之中,敵人只有7隻ザゴス星 ■ 人,所以是之易對付的,所以不用太花時間在這場 之一。

戰鬥之上,反而要留心下一場戰鬥,當然,消滅ザゴス星人是一件非常易的 事,不過,要好好的讓自軍的成員升升LEVEL,為下一場戰鬥做好準備。

BATTLE 2

#### 出擊機體

果大家記憶力好的話,在「菜菜子」一話之中,曾有一名神秘的女子出現過, 她的名字是露娜,原來,她和炎等人一樣,是宇宙警察的成員之一,他這次來到 地球的目的是要阻止ワルガイア三兄弟中的三弟ヒドー的陰謀,而依大家的估 計、已死的ワルガイア三兄弟的復活是因為グランダーク的原故。

一方面,在地球各地突然發生下雪的現像,這絕對是人工造成的,所以愛 美便命令各人出動調査。原來,這次又是ガイスト所做的好事,不過,在敵人 之前,突然出現一名新的戰士……其實他便是炎,而這新的機體便是露娜由宇 宙帶來給炎的新機體,這合體的名字便是「パワーダグオン」。

BATTLE 2的戰鬥之中,玩者面對最強的敵人便是ワルガイア・ヒドー, 雖然他只有3860HP,不過,其攻擊力是相當的高,所以如果較弱的機體遇上 他的話,真是非常危險。

# 火山島

BATTLE 1

勝利條件

#### 出擊機體

自選7機

上 -話玩完冰,這話竟然玩火……這之又輪到積 高博士山動了,他向三獸合體魔王獻計,他要令到 一直在地球上沉睡的火山一起的爆發,只要做到這一 點,地球便會陷入一片黑暗之中。為了要達到這個 <sup>■橫高短次想利用火山使地球陷入</sup> 上,這個裝置實際上是……



一方面,在勇者警察隊中有重要事情發生,其實那部DUKE FIRE是可以 和J-DECKER會體成為FIRE J-DECKER的,不過,由於勇太在使用J-DECKER時所做的事,使J-DECKER的系統變成「非完整」,所以,和DUKE FIRE合體之時,極有可能會失敗,導致破壞,至於使用與否,則要由勇太決定 了(實際上是可以使用的了!)

BATTLE 1之中,敵人只有ソダム和ゴモラ,之前大家已「領教」過了,所 以不難應付的。

BATTLE 2

勝利條件: 敵全洲

#### 出擊機體

自軍:武装合體火鳥號(武装ファ

然在BATTLE 1之中勇者們將敵人消滅,不過又來了新的敵人,使形勢更 加不利,這人是ガイスト的頭目之一,他亦是之前4部恐龍ガイスト的首領, 而在這戰之中,勇者們除了要對付這新的敵人ダイ

ノガイスト之外,亦要對付其餘的合體ガイスト。

實剛才在BATTLE 1之中,祖魯等人放在火山 口的是一個外星人的蛋,這是一個フェニックス星 人的蛋,終於,這蛋也孵化了,這亦是戰鬥之中要 對付的敵人之一……



### 第40話出現

BATTLE 1

勝利條件:敵全滅

#### 出擊機體

終極能風火鳥號 (グレートファイハード)

1 上一話之中失敗了之後,三獸合體魔王終於也 要使用最後的手段了,那便是能夠集合宇宙所有負 極能量的「魔鬼塔」。為了要能將三獸合體魔王的計 劃破壞,火鳥號終於也和雷鳥戰機會體成為威力強 ■一獸合體魔王終於也利用最後 大的「終極旋風火鳥號」。



魔鬼塔|

BATTLE 1之中,敵人只有ソドム和ゴオラ,所以是不難對付的,然而, 敵人的能力不足不代表這場戰鬥會非常易,因為這裏是一個非常荒無的地方, 而在這種地方之上,所有在地上行走的機體也會變得非常慢,甚至是只能行一 步,所以在這裏記着要盡量派出有飛行能力的勇者出擊。

勝利條件:玻度隊長標

#### 出擊機體

終極旋風火鳥號 (ケレート

在 ソドム和ゴモラ被撃倒之後,火鳥號正要將魔鬼塔消滅之時,西捷竟然在 魔鬼塔之前出現,原來他的目標也是這座魔鬼塔,所以他是不會給火鳥號將它 毀滅的,於是,大戰大一觸即發。

這一戰之中,玩者要理的敵人其實不多,最主 要的亦只是セルツ的デスマレフィック、所以亦不 會太過難應付的,然而,這戰和上一戰一樣是一場 對地上行動勇者非常不利的戰鬥,如果大家不想出 動太多飛行機體的話,大可以試試使用忍者出動, 因為他們有着比較優秀的移動速度。



■西捷的日標實然是「醫鬼塔」

BATTLE-I

#### 出擊機體

天,從櫻小路螢的口中,星史知道了可能有一 個勇者是藏在一個被雪覆蓋的地方之中,原來,這 個勇者便是傳説之勇者隊之中的最後一個勇者 加安,他的所在地便是在魔鬼塔所在的基歷馬札羅 <sup>■星史果然找到了加安</sup>



高地之上,雖然這未必是正確的,不過,也是值得一試的,所以星使等人便出 發前往基歷馬札羅高地。

史等人在基歷馬札羅高地果然找到了加安,而由於他們非常接近魔鬼 塔,於是星史便和加安先行進攻魔鬼塔……而在魔鬼塔那裏守衛着的只有祖 魯和修羅,所以這場戰鬥是非常易打的。最後,又是一句,要小心在雪地上 的行動啊!

BATTLE

#### 出擊機體

**終極能風火鳥獣(ゲレートファイバード)** 

易地將祖魯和修羅打倒之後,真正的敵人便會出現,他當然就是三獸合 體魔王!而且,在黑暗力量的支援之下,三獸合體魔王更為已經失去了戰鬥 力的祖魯和修羅補充力量!而和三獸合體魔王的戰鬥到了這裏也算是來到最 後了

這場戰鬥之中,玩者要對付的除了是三獸合體 魔王之外,祖魯和修羅亦會為大家帶來不少的麻 煩,所以應先將他們消滅,到了最後才對付三獸合 體魔王,不過,由於三獸合體魔王的戰鬥力非常強 大,因此在戰鬥之時最好將他和其餘二機分開,否 則便會令戰鬥變得更加一發不可收拾。



■三獣合體魔王終於也親白土馬?

### 重要的人 (大切な人のために)

勝利條件:敵全滅

#### 出擊機體

自軍:ウインガル・ジー 敵軍:ガリアン

因 為加安的魯莽攻擊,使瞬兵再一次的被捲進時 間的旋渦之中,而且由於這個旋渦不是太過穩定, 所以眾人也不能追蹤到瞬兵的去向……原來這次瞬 兵被時間的旋渦送到一個名叫亞斯度 (アースト) 的 ■ 瞬兵當然是站在上義的一方

惑星之上,而且瞬兵更被一名ハイ・シャルタット 叫的人救了…… 原 來這個ハイ・シャルタット是征服王マーダル 的手下,這個人其實是一個壞人,他為了要征服這個 國家,在12年前將本來的王殺死,而且將王妃菲莉亞

困在石板之中……這便是《機甲界》的故事背景了。



BATTLE 1之中,不知就裏的瞬兵竟然協助マーダル攻撃在12年前大難不 死的王子ジョルディ王子……

BATTLE 2

勝利條件:敵全海

#### 出擊機體

人馬兵プロマキス (解兵) 兼甲兵ウインガル×2 乗射兵干ノコット×2

BTTLE 1之中被打倒的加利安 (ガリアン) 其實是王子的機械人,當瞬兵知道 了事實的真相之後、當然是棄暗投明、協助王子對抗マーダル、而且、マーダル 的真正目的是要以黑暗的力量來控制這個世界,所以瞬兵更加不能座視不理……

這一戰之中,大家會見到相同機種的對抗,因為在BATTLE 2之中,雙方 也會有人馬兵出現,所以在實力上雙方是非常均等的……這只是大家的錯覺而 已,因為就以同樣的人兵而言,ジョルディ王子一方的也是比較強的,所以這 也是一場必勝之戰。

不是變成了「無責任戰鬥」?!

奇怪的資料,這次也不例外,當瞬兵到VARS司令 ■ショハンティ煌為ʃ雲即回母編而義的。

室之時,廣美又有一些奇怪的資料給瞬兵看,瞬兵當然是會看了(選擇第1

■ ATTLE 1是ジョルディ和ハイ・シャルタット的單打獨鬥,因為機體的實

力實在相差太遠了,所以在這裏的戰鬥是完全沒有危險的。而且在這裏的戰鬥 是完全不會有任何「着數」的,所以大家喜歡怎樣打也可以的。吓!這場戰鬥豈

SUB SCENARIO 26 騎士與勇者

出現條件:完成第43話至第46話之間

!真是不知道VARS的電腦有甚麼問題,每次

當瞬兵經過時間旅行之後,在電腦之中總會有一些

項)。原來這是瞬兵在亞斯度(アースト)的資料。

發生地點: VARS可令室

腦利條件:敵全滅

BATTLE

出鑿機體

#### BATTLE 2 出擊機體

來在ジョルディ和ハイ・シャルタット戰鬥的

期間,敵軍已經開始攻擊村莊,所以ジョルディ便 <sup>■△馬兵勤人馬兵……</sup> 立刻趕回村莊之中作戰,這原來是敵人一早已經策劃好的陰謀,利用ハイ・ シャルタット和ジョルディ作戰來拖延時間,這樣,敵人的部隊便有時間向村 莊進襲。

⚠️ 要以為以2對5是非常難打,其實這只是平手之戰,一切視乎玩者如何調 兵,而最好的方法便是保持[2對1]的戰鬥狀態,這樣便可以穩操必勝。

勝利條件:破壞隊長糧

ファイヤージェイデッカー

自軍:バーンガーン

調備者金勇者(グレートゴル) キャプテンズァーク 自選3機

蔵軍:インブリオ(隊長権)カスタムギア×6

太 家還記得在之前曾經説過有關里贊多拉的事嗎?原來黃金勇者總共有9名 的先前已經集齊了8位,而最後一名則由惡太在宇宙之中找尋,不過,一直以 來也有他的音訊……至於瞬兵,本來是漂浮在時間的空間之中的,然而,當他 的心聽到眾人的鼓勵之後,終於能回到原來的世界……

而, 這時候斯利亞的部隊又再出現, 幸而, FIRE J-DECKER和超級黃金勇者也趕來助戰,再 加上洋的マッハスペリオン、實力是相當足夠的 了,不過,這時候一部機械人從天而降,他自稱是 CAPTAIN SHARK,而且像是站在勇一方的,最 後,連瞬兵也趕到,戰鬥又再次開始。



世 戰的瞧點當然是放在新成員「CAPTAIN SHARK」身上,因為他本身的能力已經非常高,而 且,艾班查加上這「CAPTAIN SHARK」是可以使用 殺傷力非常巨大的合體攻擊,所以大家亦可以順便 將艾班查的LEVEL也提升一下。説到敵人的攻擊 力、最大也是斯利亞那部エンブリオ、大家要小心 他的回避能力,不夠命中率的攻擊最好不要使用 ■這不就是第9名的黃金勇者



CAPTAIN SHARK .

# SUB SCENARIO 27 军用海豚

出現條件:完成第43話至第44話之間

**誕生地點:ゴルドラン之房間** 

勝利條件:敵全滅

瞬兵到《黃金勇者》的房間之時,之中只有惡太一人而已,當惡太問及瞬兵 到那裏有甚麼事的時候,瞬兵記着要選擇第1個(實際上是來聽聽惡太的事

情……),這樣,惡太便會和瞬兵開始談話,在言 談シ中、説到同是自稱為宇宙海賊的ガイスト之 時,依煞古船長(惡太)便非常憤怒,他立刻便出發 往找ガイスト理論。(唉……真是衝動……)

達火山之後、二話不説、依煞古船長便和ガイ スト等人大打出手・而敵人方面、只有ダイノガイ スト和他的兩名手下,他們的戰鬥力雖然不是太

差,不過,CAPTAIN SHARK的防禦能力也 不是差的,所以就算被 3機圍攻也不是問題 的,再加上有回復道具 的協助,這場戰鬥是不 問題的。為了安全,一 開始之時CAPTAIN



SHARK便要上前封着敵方的出路,這樣只有一機 能直接在1格範圍之內向CAPTAIN SHARK攻擊, 這樣便可以使敵方的命中率下降了,因為其餘的敵 人也是由正面攻擊的,命中率當然會比較差!





■對於正面的攻擊·回避率當 然是高



■ 蒜太真是白大……

■ 瞬無奈地答 「我寂寞

### 第 44 話 地球人精神淨化計劃

BATTLE

勝利條件: 敵全滅

#### 出擊機體

コルガイア

事一開始,只見斯利亞一人在森林之中步行, 而且自言自語,説的是一些非常消極的説話……而鏡 頭一轉,在宇宙之上,有多個宇宙生命體一直在觀察 着地球的情況,他們又在説着甚麼已經決了行動……

在地上,正邪雙方又開始戰鬥了,ガイスト和 EX KAISER又再次在對恃着,而因為力量不足, ■斯利亞真是一個可憐的人

EX KAISER呼喚的DRAGON JET終於也到來了,他們更合體成為超級EX KAISER,使戰鬥力大大提升。在這裏的敵人全是之前經常出現的ガイスト成 員、戰鬥力方面大家也非常清楚的了,而最強的ダイニガイスト的HP然有 5590之高,大家要小心一點。

#### BATTLE 2

勝利條件:破壞隊長機

#### 出擊機體

呀!原來那外星人以為斯利亞的想法便是地球 人的心態,所以便決定要將地球所有的人類作一個 「精神淨化」,這次的行動雖然不是由敵人所策動 的,所以對他們來說也是一件好事……這事情實是 由於新來的ダグオン成員宇宙劍士和GUN KIT告訴 眾人的,所以眾人便立刻上宇宙阻止ハイジャス星 人的行動。



■超級EX KAISER!

而,一到達宇宙,西捷又出現阻止眾勇者的行 動,為了拯救全地球的人類,這場戰鬥是不能避免 的。在宇宙之中作戰是和在地上的完全不同,首先 是敵人方面,全是飛型的,所以回避能力非常強, 所以盡可能也在他們的背部攻擊。至於那デスマレ フィック・相信大家也知道如何應付的了。



■紐過一番解釋 地球總算逃過 动

### 第46話 往月之世界 (月の世界/ 勝利條件:敵全滅

出擊榜體

了,的而日

確,斯安的出

現為大家帶來

非常大的麻

煩……

自軍:スーパーファイヤーダグオ

自撰4機

SUB SCENARIO 28 對決!歷名住斯度(

發生地點:ダ・カーン之房間

天、瞬兵到《傳説之勇者》的房間、勇者們 和星史也不在這裏,剩下的只是恩查(ヤン

會將他和歷多隆決戰的事説給瞬兵知道。

場戰鬥實際上是非常快便會完結的,雖然

也要選擇第1個答案(即是表示寂寞),這樣恩

\_\_\_\_\_\_過,戰鬥利並不能為恩查帶來歡喜,因為 ■其實歷多隆不是太強的

在歷多佳斯度被擊倒之後,隨之出現在恩查面前的竟然是斯安,亦是因為斯

安, 恩查才會急急的飛回地球(第45話)。以上便是在宇宙之時恩查所做的事

チャー)一人,自視高的恩查竟然他不在這的

時間瞬兵是否非常寂寞、雖然不是很想,不過

七重變形體只有1000多的HP,不過,其攻擊

力絕對不會比歷多佳斯度為差,所以,只要能

成功的擊中歷多佳度4至5次便可以將他解決。

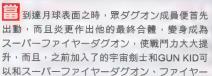
勝利條件: 敵全滅

**百軍:七重變形體(七** 

**加軍: 黑条住斯座** 

出現條件:完成第45話至第46話之間

第45話之後,經過愛美等人的密計算,敵人(グランダーク)的基地有可能 不是在地球之上的,而是在月球的背面,所以一 直以來大家也找不到他的蹤影、為了要將グラン ダーク消滅・眾人唯有乘無比敵往月球進發。





12

ダグオン和パワーダグオン使出多種的合體技。不過,在眾人面前出現的人竟

然是ワルガイア三 弟中的兄長マ ドー・更恐怖的是 他竟能呼喚出已經 被打敗了的兩名弟 弟出來!



場戰鬥的要訣 ■炎的最後身 是速戦速決・因為 ヤータクオン! 這三兄弟的戰鬥能

力非比尋常,所以久戰下去的話,勇者們未必有 勝望的,唯有在一開始之時便衝上去,將三弟衝 散,這樣便有機會拖行逐一擊破的戰術。





PM-85

■嬉便是カランターク的基地「時空城」

# 第 45 話

BATTLE I

勝利條件:破壞隊長機

#### 出擊機體

グレートバーンガーン超線条件 GX(グレートダ・ガーン GX) ウルガイア・ゲーー(FR ROL)

11 戲一開始,便是一連串的變身,其中第1個的 變身便是「超級泰丹GX」,為何他們要出動呢?原 來宇宙罪犯來到了地球之上,所以身為宇宙警察的 雷便和瞬兵、星史出動、果然、ワルガイア三兄弟 中排行第2的ゲドー在3人面前出現,而且他更喚出 之前オーボス軍的幹部出來作戰。



戰之中只可以出動7機,不過對的只有3人,理應可以非常順利的通過。而 在這裏要讓新合體的超級泰丹GX好好的強化一下。在這裏唯一要小心的是ゲ ドー的攻撃,因為殺傷力非常強大呢!

# BATTLE 2

出擊機體

・ノガーン凝集条件GX(グレートダ・ガーンGX) サンターダグオン七重菱形像(セブンチェン)

次的再會可真是一個惡夢,因為在版初七重變形體追着的原來是極惡的斯 安(シアン), 這個以飛碟型態出現的斯安是極之難對付的敵人,首先,其HP 是達到5700的,而且攻擊力極之強,而勇者出擊的機體只有4部,真是形勢惡

劣,如果要取勝的 話,當然,要將應戰 設定為防禦狀態,而 且更要靠在手上的回 復道具了。(主要是補 充用來攻擊的EP)



■小心ケトー強大的攻撃! ■斯安的攻擊簡直恐怖!」

### SUB SCENARIO 29 VARS 決勝

出现條件:完成第46話至第47話之間

發生地點: VARS司令室

勝利條件 敵全滅

#### 出鑿機體

#### **泊軍:バー**

瞬兵到達VARS司令室之時,廣美説愛美製造 了一樣非常有趣的東西,依愛美所言,這是瞬兵一 直在心中未了的事……最後, 瞬兵終於也想起了, 對!便是在故事之初的VARS決勝戰!面對這件未 ■究竟要美裝養了甚麼角也的東西呢? 了的心事,瞬兵當然要嘗試一下了!

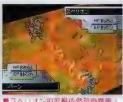


可以説是一場完完全全的「宿命之對決」,大 家還記得在第1話之時,當時瞬兵和坂下洋正準 備進行VARS的決審,不過,中於外星人的侵 入,所以決賽一直的沒有了下文,現在,愛美便 為瞬兵準備了這場的比賽。



賽開始,就像當日在海濱DOME的情況一 ■詹不就是當日比賽的 樣,廣美任司議介紹瞬兵和坂下洋出場……比賽開始,バーン和スペリオン便 開始戰鬥,在這場戰鬥之中,誰勝誰負根本不是太重要,而スペリオン的攻擊

和在戰場之上時是 一樣的強,,不過 バーン根本上是不 會輸的,因為在比 賽中是可以使用道 具的,因此,不論 打多久也必定會是





■スペリオン的攻撃依然那麽魔害

BACIFICIAL I

#### 出擊機體

?ッハスベリオン超級超能加解(グレートマイトガイン) 白煙4機(具限勇者特急隊)

**T** 當其他的同伴通 過了之後, 瞬兵和ダ グオン等勇者遇上了 セルツ、怎料這個原 來是陷阱・セルツ將 所有的ダグオン成員 困了在這裏,結果,





■糟了 這是治讲

為了完成任務,瞬兵等唯有先行一步……

兵繼續向前行,遇上了負責守衛的インペリアル,這敵人其實除了HP比 較高之外,實則沒有多大恐怖。在這裏本來玩者可以選擇7機出擊的,然 而,如果玩者是行黃金勇者路線的話,會因為失去了黑色超能加爾而只有6 機出擊。

BATTLE 2

#### 出擊機體

ーンガーンマッハスベリオン超級超能加層(グレートマイトガイン) 自選3機(兵限勇者特急隊)

於,在BATTLE 2之中,瞬兵等人遇上了最大的敵人セルツ,他亦是大家 見到グランダーク之前的最後一個守衛了,所以只要衝過這經之後,便會見到 グランダーク・所以大家一定要努力戰鬥啊!

能 おセルツ太強 了,所以只可以用強 的主角機體出擊,否 則其他的勇者(比較弱 的) 死絕也未必能將乜 ルツ撃倒。



■::是最後的守衛く



■大家加到齊く。

# 第47話 不同之決戰 それそれの決戦

BATTLE !

#### 出擊機體

カーン GX ) へガサスセイバーラントハイソン七乗製形蔵(セブンチェンジャー) (1乗4機(共限所有参楽隊)

於「時空城」是有個入口的,於是各勇者便 兵分3路,進攻「時空城」。而在「時空城」之 中・グランダーク和セルツ早已作好準備迎接 各位貴實,而首先出場的便是傳説之勇者隊, 由星史和超級泰丹GX帶領着其他的勇者進入第 1個入口,在這裏把關的是他們的死敵-安 | !



這場戰鬥之中,玩者可以使用的只《傳説 之勇者》和《勇者警察》之中的勇者,所以實力上 是和之前的差了一大段,簉是玩者必定要記着 的,而另一方面,勇者之中雖然有大部份也是 沒有多大戰鬥能力的的「弱者」不過,千萬不可 以讓他們升LEVEL,所有的LEVEL一定要留給 主角們「享用」,否則,在最後之戰中便會不夠 LEVEL ?! (以下的兩場戰鬥亦是如此)



BATTLE 2

勝利條件:破壞隊長機

#### 光擊機體

-ビルドタイカーシャドー丸 ガンマックス自患4碘(<u>贝科神説之所者</u>能 敵軍:ガスト(隊長機) メデII (飛行型態) × 6

**BATTLE** 2之中,勇者 的出擊成員是 來自勇者警察 隊和傳説之勇 者隊的(和上





的),然而, ■夏次的對手是カスト

選擇的隊伍則

是相反的,玩者要選擇的是傳説之勇者隊。而這次的對手是ガスト,這ガスト 是不難對付的,不過,在他身邊的飛行型敵人才是最麻煩的,麻煩不是他們的 攻擊力,而是他們會阻礙勇者們的行動,令擊倒ガスト的時間增長。

#### BATTLE

勝利條件: 敵全國

#### 出擊機體

**自軍:超級資金勇者(グレートゴルドラン)** 神王斯和里昂 (ゴットシルバリオ) ランシャーク自選4機(具製EX KAISER隊及太陽之明才隊 截軍

ATTLE 3的出場勇者是黃金勇者 ,在出場勇者之中,當然以超級黃 金勇者為最強,所以大家亦要多用 他,使他得到更多的經驗值。而依據 劇情・他們所面對的敵人是エンブリ 才, 負責控制的是斯利亞(這亦是最強 的組合呢!),而在這裏可以選擇出擊



的是EX KAISER隊及太陽之勇者隊, 大家記着要選擇超級EX KAISER和終 極旋風火鳥號。



■斯利亞得到大家的處語

# 最終話 在你的身邊

hard the first of the series

#### 出擊機體

超級組織加賀 (グレートマイトガイン) 超级黄金重者(/ 超级春片GX 終極旋風火鳥號(グレートファイバード) スペリオン (只在BATTLE 4中間現) グランダーク (BATTLE 3 及 4)

在BATTLE 3和BATTLE 4之中,勇者們要 對付的敵人便是グランダーク,這個グラン ダーク的正身是手上的那柄大劍,那軀體只是 假的,不過,這個BOSS實在非常難對付,雖 然在場的全部也是主角級的勇者,不過,在這 ガランダーク的攻撃之下,如果不及時使用回 復具的話,亦會有很大的損傷,甚至死亡!



當グランダーク在BATTLE 3中被打倒之後,他會再一次的站起來,而且 被一層黑暗的氣包着,這便是「魔障壁」,勇者們根本無法攻擊他,最後,スペ リオン趕到,原來憑着他曾被惡魔控制的經歷,他有着這種能夠穿過這「魔障 壁」的能力、之後、所有的勇者也可以向グランダーク再攻擊了!







■遷使是グランターク的死期



#### BATTLES 出擊機體

膀利條件:敵全滅

超級超能加爾 (クレートマイトガイン) 副维黄金项者 (/ **持極能域火功能(グレートファイバード)** 超級素件 GX(ク ファイヤージェイテッカー クレートエクスカイザー

當勇者們將グランダーク打倒之後、大家也以為戰事已經告一段落、不 過,事實並非如此,因為在大家背後出現了一個人,將[和平]這兩個字再次的 抹去、他便是セルツ、不過、他不是已經被擊倒了嗎?

セ ルツ的出現・令大家也非常迷惑・原來・當グランダーク死去之後・他的 能量便會轉到セルツ之上,在他身上除了有黑暗的力量之外,亦同時有着神聖 的力量,這便是當日他要潛伏在板下洋身體的原因!同時得到了正及負的力 量・使セルツ變成了「真グランダーク」。



■現在セルフ已經得到了クランターク的ル量了。



■追使是真クランターン砂真面目

「真グランダーク」實在太強勁了,要擊倒他機乎是沒有可能,為了能打倒 這真グランダーク・スペリオン唯有將自己的全部能量也給了グレートバーン ガーン、得到了這種力量的グレートバーンガーン、得了最後的一種攻擊方 法,而且這種攻擊是專門刻制真グランダーク的武器--バーンスペリオン!



今だ、トドメをさせい

筋利條件:敵全減 BATTLE 6 · 7

擊機體 (BATTLE 6)

望機體 (BATTLE 7) 出

■ 果瞬兵和グレートバーンガーン在BATTLE 5之中被真グランダーク倒了 的話,戰鬥便會立刻結束,而且馬上會轉到BATTLE 6之中,在BATTLE 6之 中、玩者只會見到兩部機體、分別是真グランダーク和得到最強力量的バーン ガーン・他會變身成為全金色的「ハイパーバーンガーン」・而且他的攻撃也會 變成例無虚發!(真グランダーク的HP也會減3000呢!)

BATTLE 6而跳到BATTLE 7之中,這時,ハイパーバーンガーン便會變回最 基本的バーン、與真グランダーク作最後一戰、大家可以放心、因為可以使用 道具的緣故,這場戰鬥之中バーン是有機會可以取勝的。

而,不論大家是完成BATTLE 5、BATTLE 6又或者是BATTLE 7,爆機 的片段也會是一模一樣的。









#### ENDING

當真グランダーク被消滅之後(不論用甚麼方法),戰事便會告一段落,而世界 又會再一次的回復和平,所以,所有的勇者也要回到自己的地方,而整個 ENDING便是要交待清楚勇者們的去向。以下便是ENDING之中的一些片段。







TEXT: 古拉拉 B

協力: TIME RELEASE人物
ILUSTRATION: SONIC SUBMARINE

# 《道書者III》政論最終回

MANA - ANAMARIA (WWM) - AME - IN MITTING MER - AMERICAN TO A PROTECTION OF SMITH AND ANAMARIA (AMERICAN EXPLORED MER AMERICAN EXPLORED MER EXPLORED MER AMERICAN EXPLORED MER EXPLORED ME

ран түймүндө теректе тарына ор-шырынды, кийт төрөүндө болын байлаг дан болын түймүн болын тарын тарын тарын тарын тарын тарын түйн болын тарын тарын тарын тарын тарын тарын тарын Энгектерия тарын тары

我们就是一个我们的一个我们的一个我们的一个不是一个的话,也是有一个的话,他们就是一个的话,我们就是一个的话,我们就是一个的话,我们就是一个的话,我们就是一个的话,他们就是一个的话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,我们就是一个话,

# 

# ANTACTICA 地區第一關攻略「ANTACTICA」

#### 故事

LARA集齊了四件秘寶後,便 找對這些秘寶有極大興趣的「RX TECH」算一算帳,怎知直升機竟 降落在一層薄冰之上!主角當然是 不會這麼易死掉的,漸漸LARA已 經到了RX TECH的基地……

#### TYIE

開始時,會看到左手邊有一架船(或者是郵輪吧,不能考證),亦 是這關的目標之一。首先要到達水 邊的一間小屋,在它的後面會看到 一個山洞,但現在不能進去。

跳過水面到達另一邊,之後會發現有一條冰柱連接着船的,不過用它是不能到達船上的。在接近船頭的位置 (開始時,LARA是在船尾的位置),游到盡頭然後上岸。轉移視點便會發現可爬的天花,爬到盡頭便可到達一塊踏腳「冰」,其後便要上船了。

船的甲板因為艦橋的特別構造 關係(按:開發人員真的很有心思 啊,這樣便不能直接到達另一邊 了,玩的時間簡接地長了,實在很 耐玩啊)所以先要進入甲板中間的 缺口。

在下面遇到一個按鈕,可以不理,轉右走便會發現第一名敵人。在機房內,牆壁上有一個機關,開動之後會出現另一名敵人,可以不理。從地上的缺口下去,會遇到第三個敵人,送些子彈給他做見面禮吧。

沿路走到盡頭,左邊有一度 門,而右邊是一個橙色的房間。進 去橙色的房間將敵人消滅後,從缺口跌下去會是另一條通道。在通道 盡頭就是放下小艇的機關,但要留意這時出現的人型障礙。

現在可以回到剛才的房間,從 級邊爬上去,便可來到另一邊的甲 板,但不要心急上艇,應先向右邊 走,盡頭會發現一個山洞,就是這 關第一個SECERT POINT了。

上船後……如何上船?對了, 現在就教大家船的操作方法吧。

### **小艇操作方法**

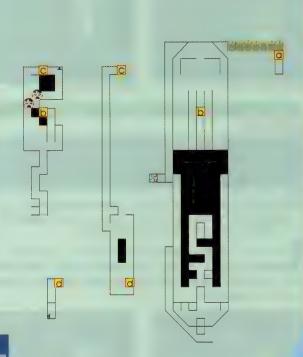
進入剛才小屋傍的山洞,入洞 後不久,右邊會發現一個缺口,利 用下艇時的彈力登岸進入缺口。沿 路會走到一個斜坡,滑下時按口和 ×來抓緊,經過一條陝隙後便會到 達第二個SECERT POINT。

記緊千萬不要從原路離開,應由分支路走,否則就會掉進水中永不翻身……如果看不清楚路線,可以使用照明彈。離開時會掉進中水,記得加快游到小艇,否則LARA便會凍死水中。

水路的盡頭是一個水閘,還有 幾個不知死活,討子彈的紅衣傢伙 等你送他們一程。LARA要用猴子 盪的方法,在鐵格渡過冰凍的水 面。之後會發現一個冰洞,洞的盡 頭是另一座建築物。

沿建築物的通路離開,會看見 一個巨型的桶,而牆上會發現一 個機關,開動它吧。在桶傍的缺 口跌下去,再沿水路走到盡頭, 便會發現四個機關。暫時不要問 有何用,先將第二和第四個機關 轉動一次(變成綠色),之後便可 從樓梯爬上去。

在梯頂的房內,會看見有兩部 機器,後面還有一個機關,將它 開動便可以令機器再次開動。其



接篇	效果
-/-	改變方向
	加速前進
×	後退(在水時是上船)
0	配合—/一就可以離開小艇
1/1/4	沒有用

實剛才所開動的兩個綠色機關,就是開啟這兒的門的。

開動機關後,到外面會發現一間破爛不堪的屋,可以不理,只需向左走便可。在左邊路的盡頭是另一間建築物,先有三隻狗守住門口,之後裏面還有一隻。離開之前不要忘記拿走桌面的GATE KEY。現在就只欠一件道具便可過關了。

回到剛才的巨桶傍邊,進入較闊的一條通

道,盡頭是一間建築和兩隻「送死迎實狗」,當他們完成「送死」的任務後,玩者便要通過那兩道「自動夾死奪命門」。走到二樓,便可以看到一條CROWBAR,拿起它吧,不過要小心這時出現的敵人啊。

現在大家便可以折返水閘傍邊的小屋了。 用CROWBAR將門打開,然後用GATE KEY 開動機關,再按下按鈕(真夠煩啊),水閘便會 打開。 利用小艇走到一個轉角處,會看到岸上有一支旗的,在那裏的水底隱藏着往這關的第三個SECERT POINT的鎖匙——「HUT KEY」。還記得在開始時看到的小屋嗎?進去吧(如果你找到那條鎖匙的話)。

回到水閘後面的水路盡頭,記得不要掉<mark>進</mark> 地面的缺口,而是進入小屋過關。



# ANTACTICA 地區第二關攻略「RE—TECH MINES」

#### 故事

幾經辛苦終於找到那傢伙了, 起初LARA以為他只是打算將秘寶 收藏, 怎知他竟然是要來將人類的 結構改變,進行突變進化云云。這 樣有違天理的事,當然是不容的, LARA正要阻止他的時候,不幸地 那傢伙竟然使出「反檯」一招將

LARA推逃,還拿走了秘寶,逃至 礦洞之中……

#### TYES

首先,因為在這關大家會需要 坐三次採礦車,所以先為大家講解 一下它的特點:

1) 「無斜台限制」,平時不能行走

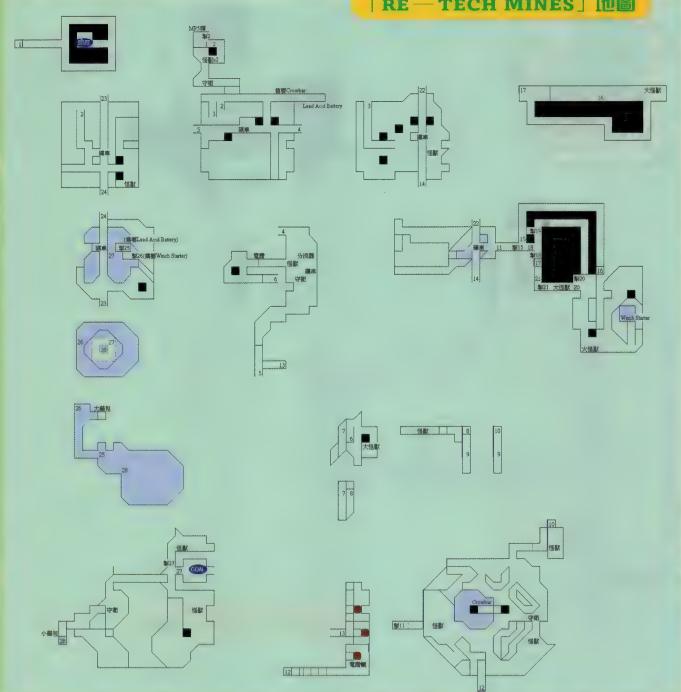
的斜台,只要坐上礦車便可順利 涌過;

2)「自動不規則加速」,當經過向 下的斜台時,礦車便會加速,相 反經過向上的斜台時, 便會減 速。如果速度太慢,就會跳不過 某些缺口;如果太快,在轉彎時 就會車毀人亡;

# 採礦車藻作方法

在開始時,會在一個正方形的 空間內,而牆上會有一個缺口可以 爬進去。進去後,會遇上兩度自動 開啟的門。當聽到兩次門開啟的聲 後,便折返起點,就會到達這個 「迷宮」的出口。

#### RE TECH MINES」 i也圖



按鈕  效果				
/	向左或右側,配合煞車掣用			
	煞車掣			
×	上車(在車上時則變成敲打)			
0	配合一/一來下車			
1/1/4	沒有用			

沿牆壁爬下去後,便會發現鐵 格外有兩隻怪物等待玩者,這時會 有一個正義之士使用噴火器將牠們 變成灰燼。按牆上的鈕後便可離 開。之後便會來到這關的「車站」。

車站同分三層,首先要到上層 的房間內,按下牆上的機關。同時 要小心從後面來的怪物。離開房間 後,爬上房間的頂部,在另外一邊 滑下及抓緊級邊,會發現有一處是 可以爬下的,看見LARA抓着最低 點時(必需雙腳仍在牆上),用跳+ 空中轉身+抓緊便可發現這關的第 一個SECERT POINT。但是不用 着急,因為之後可以再來,一次過 取得兩個SECERT POINT的。

到達中間的一層乘坐採礦車, 在第三次轉彎時,記得留意速 度,如果太快的話,便會在後面 轉彎時被拋出車外(當然會 死……),可以在下降時按←+口 來減速。但是如果減得太多,就 會不能跳過後面的缺口。不久便 會遇到一個把手,記得用→+×

下車後會遇上一隻怪 物,要小心牆上的兩個鑽 咀。之後背向斜台滑下 去,及即時按×抓緊,然 後再滑下,便會到達一個 平台。平台的傍邊是一個

缺口,若直接跌下便會沒命,但是 可以利用牆上的「Z」字形陝縫爬下 去。留意其中一段陝縫中是有路可 以離開的,不用到達缺口的底部。

來到另一個房間時,會遇上另 一隻怪物,應借「他人」之力來將怪 物一舉消滅。先跳上橋面拿取 CROWBAR, 之後找出牆上的一 個缺口,在缺口的右邊的牆其中有 一度陝縫,只需用傍邊的石作踏腳 便可到達缺口。

按了裏面的機關便可離開這區 (提示:借助橋面和傍邊的冰山)。 但是在回程時,會遇上更多的鑽咀 和幾架碎冰機。可以伏下避過鑽 咀,而碎冰機則只可以看準時間穿 過。沿路走便會再還到怪物乙隻, 之後從缺口跌下,便可折返採礦車 中。回程時跳過一度缺口之後便立 即煞車,之後再敲打把手,其後的 路上會遇到一些鐵枝,要按L2避 過,最後記得保持車低速,便可回 到車站。

第二程車進行之前,先用

來敲打它,使車子停下。 \_ CROWBAR開啟中層的門(在入口 的左邊),取得LEAD ACID BATTERY,然後再到底層搭第二 程車。這時大家便可以到上文提及 的SECERT POINT,一次拿取兩 個SECERT POINT了。

> 第二程車比較簡單,唯一要留 意的是經過兩條鐵枝後便要立即敲 打傍邊的把手,否則請LOAD GAME或者RESTART LEVEL。 之後一直按着L2不放直到車子停下 便可。

> 下車後,在右邊會發現一條通 路,開動牆上的按鈕便可以令到門 打開, 之後再沿路走便可以到達一 個類似路軌的地方。在門口會有一 隻第二級的怪物等着你,要有準備 (基本上是不要被嚇個正着,尤其 在女友面前玩這遊戲時……)

這條路的中途會有一個缺口通 往路軌的下面,但是離開時就會 遇上另一隻第二級的怪物,所以 請各位自行定奪是否要去那 拿 寶物。在;盡頭的房內有一條可以 通往這個區域「起點」的樓梯,但 先不要離開。

另往一邊走,用機關開門後, 會伏下爬過一段頗長的路,盡頭會 是一個類似控制室的地方,當走近 窗邊時,請立即拿起武器,因為會 有一隻怪物迫近。在門外的水池

中,會有其中一件關鍵道具 「WINCH STARTER」,但要小心 極低的水溫。

現在就可以回程了。回程時要 小心第2個轉彎位置,之後一直按 着L2來避過,在第二個轉彎時減速 便可以回到車站。記得中途不用敲

心水清的讀者應該知道,只剩 下最高層的車還未過坐,還等甚 麼?起程吧。

最後一程車可説是最易的一 程,到達終點時,在吊臂處使用 WINCH STARTER,在其下方則 使用LEAD ACID BATTERY。這 樣便可以令到潛水箱下降,開出 新路。

水中的溫度和第一關的一樣, 所以中途要補充一下(就在有個綠 色燈的位置,可以上岸回復)。在 潛水箱的下面會看到兩個綠色的 燈,從中間過去,之後在分支路的 右邊上岸回復體溫和氧氣。待完滿 後,便從另一條分支離開。

從那條分支可以到達這關的尾 聲。在吊橋的右邊根據圖示(詳見 後面的「全SECERT位置」)的位置 跳下去,之後利用冰壁兩邊凸出來 的冰塊作踏腳石,在盡頭處便會發 現SECERT POINT。從重路回到 橋面,進入小屋便可過關離開。

#### ANTACTICA地區第三關「LOST CITY OF TINNOS

### 

這關將會在一個史前遺跡中冒 險,有很多很多的時間機關和「在 旺角開個機關再到天水圍入門口」 的情況出現,還有一些瑩光的飛 蟲發出一些滋擾性的攻擊,實在 不好受,但是已經接近尾聲了, 努力吧!

開始時,離開門口之後向左 走,會發現牆上有一條樓梯(提 示:大家可以先用水池試試這關的 水溫)。到達上層後找出牆上機關 的所在並啟動它,之後在腳下的位 置會有一度門打開了。門裏面會有 一條ULI KEY,拿着它到另一邊的 大門前,使用它便可以令到牆上的 鐵格升起,沿路走到一個斜坡,滑 下去一個房間內,再開動牆上的機 關,便可離開。

再到上層的位置(可以從剛才 鐵格後面的樓梯上去), 在左邊的 缺口下面是一個平台,還可以找到

一個機關。開動它之後便回到起點 左邊的一個房間內,這時會有一條 樓梯出現,而上面就會有五個機 關。開動(由左起計)第一、第二和 第五個機關便可以令到下面的鐵格 升起。

這時大家會來到一條斷橋。橋 斷的左邊會看到有一個平台,上面 有一個SAVE GEM。在斷橋的一 邊,跳向有SAVE GEM的平台, 左邊的斜台後有一塊可踏腳的石, 在那裏再爬上去,便可用助跑跳+ 抓緊到達另一邊斷橋的頂,那裏會 有兩塊隱形石可作踏腳,之後便可 到達SECERT POINT。

回到斷橋的頂,繼續前進。在 橋的右邊會有一個山洞 可以進 去,之後會來到第二條橋。橋上會 遇到兩隻第三級的怪物,要小心他 們會不斷向你迫近,而且會噴出藍 色的火彈。再向前走不遠,便會看 見兩個在半空中擺動的火堆,記着

LARA是「一點即着(火)」的。

來到分支路,記着面前的半條 樓梯,因為它是SECERT POINT 的所在。不久便會再遇到數隻飛 蟲。解決牠們後向左邊走,會來到 鐵格之前。在這裏有一個機關,但 請先SAVE了再開動它,因為之後 會遇上三隻第三級的怪物,要它們 全部消滅才可以。

在左邊的房內會有一個機關, 開動它之後就可以令到一塊鐵板升 起,爬上去之後,再到對面的有一 個缺口。缺口後面是另一個房間, 面前會有一個火球擺動。

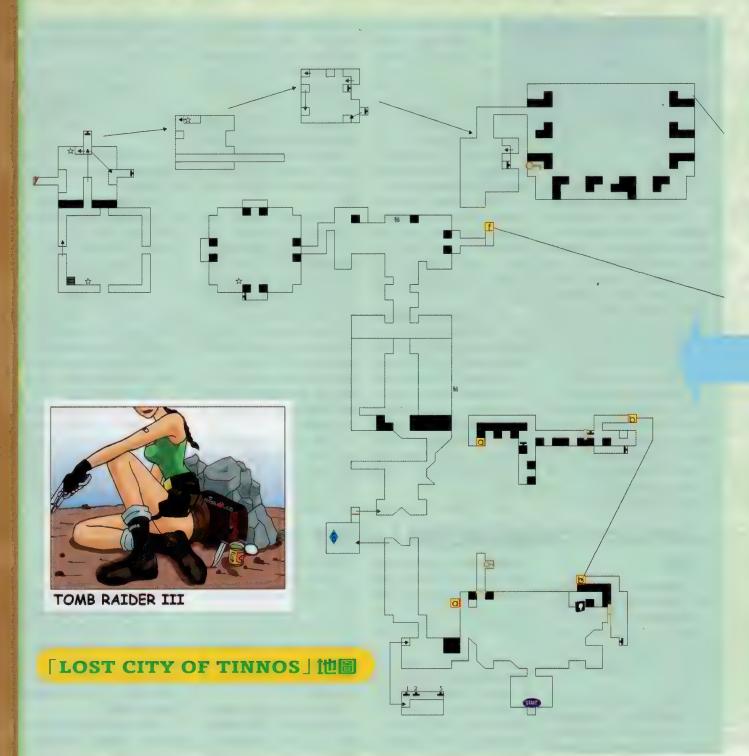
首先,要跳到對面的平台上, 再開動裏面的機關。然後再用助跑 跳到達左邊(背向缺口)的平台,再 開動面的機關。

這時就要回到剛才的平台,用 右邊的石頭踏腳,然後到達這個房 間的最底層。在牆會有一個機關, 開動它之後不久就會有一隻飛蟲過

來。這時,機關上面的鐵板會升 起,到那裏開動機關。

現在回到最初開動機關的平 台,開動機關令到對面橋底的鐵板 升起。之後在右邊的鐵板跳過去火 球底下的鐵板。在那裏先到板邊, 接着退後一步,再用普通跳便可到 達橋底的鐵板。而橋底是可以用猴 子盪來通過的,大家就可以到橋底 的機關開門離開了。

但是大家有沒有留意到橋面的 盡頭還有一個機關呢?其實那是一 個時間性的機關,用來開啟這關的 SECERT的。在開動之前最好 SAVE一次,開動之後,在左邊的 鐵板滑下到達地面,經過門口進去 一個較大的空間,向前走(應該説 是DASH),在左邊盡頭會有一條 樓梯,爬到頂後向左移,之後會看 見一條光柱,柱的右邊是一條樓 梯、上去之後繼續向前走、便會回 到剛才的分支路。



在路的左邊就是剛才的橋,在橋的右邊(背向分支路)跳下去便可到達橋的底部,望向右邊會發現一個SAVE GEM,那裏就是SECERT POINT了,加把勁!伙計!

拿到SECERT後,便折返剛才有幾個水池的空間,裏面有一條ULI KEY,記得要拿到手,記得在鐵格傍邊的機關使用。

現在可以回到剛才有光柱的房間,它的上層就是這關的主要迷題——「四大元素的考驗」。四個考驗分別是風、水、土和火,目的都

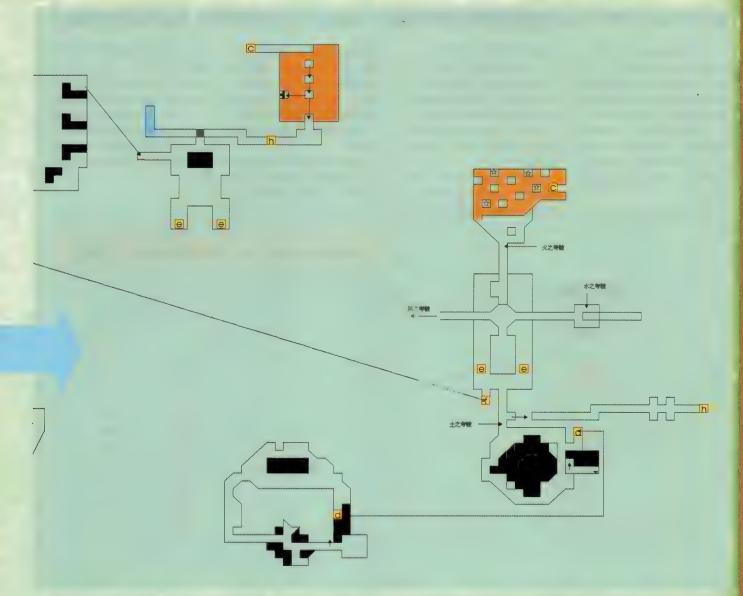
是要取得裏面的OCEANIC MASK。

#### 水的弯鷈

來到這裏,首先大家會看見兩個在水中轉動的刀刃,建議用插水來避過(但是仍要少許運氣),在水底是一個缺口,游到盡頭就會發現一個類似時鐘的物體。它有四個空格,上面的是可以回氣的地方;左面的就是一個機關,開動了它就可以到右邊的空格離開;下面的暫時不用理會。

記得在開動機關後回氣才離開,沿水路走會來到一條分支路,其中一邊(會看到一個標記在牆上的)是可以回到這個考驗的起點,不過先要開動途中的機關。先往另一邊走(如果行錯了,就要幹快折返然後回氣了)。在另一邊的盡頭,大家可以拿到一個OCEANIC MASK,記得開動牆上的機關和取SAVE GEM。之後回到時鐘的下方,那裏可以通往離開這區的水路,水流會將LARA沖走,只需按着口不放便可。

到達一個可回氣的地方後,在另一端的底



部會有一個缺口可以離開,再游一段水路後會 發現一個機關,開動它然後去到一個自動開啟 的鐵格前,就可以回到光柱的位置了。

在光柱傍的機關使用OCEANIC MASK,然 後再挑戰其他考驗。

#### 圍的考驗

這個是一個十分複雜的迷宮,因為裏面的 通十分相似,會令到大家不知自己身處的地方,現在就為大家提供一些參考吧:在第二個分支轉右(遇到一個火把),再向前走不久後,右邊會有火光,直走到火光(中途不要轉彎)便會發現另一個火把。再向前走之後在第一個分支向前再轉左,走到盡頭會看到一些水晶,之後再沿路走,到達一個分支時轉右,就會看到一個火把,便是終點了。(不過中途就會拿不到任何寶物……)

向左走,就會看到一個斜坡,走上去時會 有刀刃滾下來,記得用兩次側身跳避過,因為 在另一邊也有刀刃滾下來的。記着刀刃的總數 是四個。拿到OCEANIC MASK的同時,傍邊的門亦打開了,沿路走便可以離開。

#### **工的**套腿

這裏首先會遇到一堆浮泥,如果大家所持 的藥包數目多的話,可以試試從左邊的捷徑 走,否則請從右邊的路慢慢行至一個可上岸的 地方。

在陸路的中途大家會遇到一隻飛蟲,之後就會來到浮泥的上方,先往火把的右邊走,會看到牆上的神秘符號,在符號的左邊是一個缺口(橋的下面),裏面就是開動SECERT的機關。

拿走OCEANIC MASK後便會發生地震,要小心從天花落下的石頭,及留意地面的浮泥已經消失了,在門口的右邊向下望,會看見一個三角型的平台,跳下去就可以避開中途的石頭,在那裏用火把就可以看清楚前路了。沿路走到一個樓梯,爬下去之後會有一條長廊,還有兩個火球,開動它後面的機關便可離開。

回到上文提及的SECERT位置會發現多了

一塊石頭,推動它然後爬上去,便可發現另一個SECERT,不過要小心裏面的火球。

#### 火的弯题

這裏首先會有堆在溶岩上的石柱,某些是當LARA站在那裏是就會有火的。而在門口不遠處會有一塊石頭,只要站上去再點起一個照明彈,就可以看到一張地圖和有光的記號。那些有光的石柱就是安全的,照着地圖跳過石柱(記得中途不要拿走任何道具),最後一支石柱上面的火是時間性的,但是在終點處的缺口跌下去(不要試圖往後面走,否則會被刀刃壓中)。

來到另一個空間後,會看到一些火龍頭, 還有幾塊隱形石頭。在最後一塊石頭的右邊就 是開啟離開之門的機關,但是要小心被火龍的 火燒中會······在拿走OCEANIC MASK之前要 小心火球。

拿到四個OCEANIC MASK之後,裝在光柱 傍的機關上便可令光柱消失,之後從缺口掉下 去便可以過關了。

# ANTACITCA地區第四關攻略「METEORITE GAVERN」

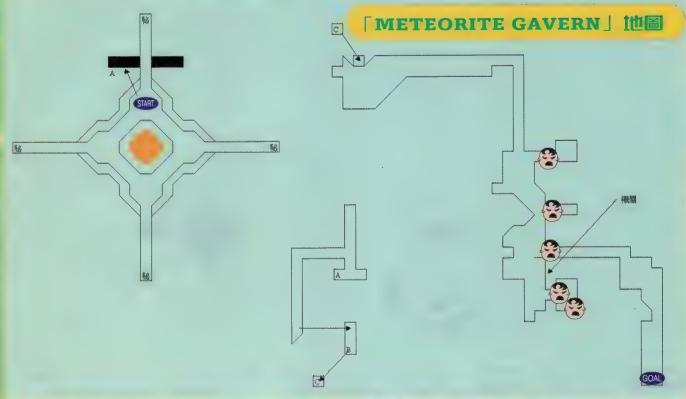
來到遊戲的最後(?)一關了, 這次的BOSS比的以前更恐怖更 強,因為它的「全天候自動追踪回 避不能一擊致命光攻擊」是其他 BOSS沒有的。在殞石未降下之 前,大家只能令到牠一段短時間內 不能活動,大家要破壞它的能量 源,才可以將它消滅。方法是取回 四個秘寶,但是秘寶分散在四個不 同的地方。

首先裝備DESERT EAGLE,

因為它的速度和威力都很適合。不 知大家有沒有足夠的子彈呢? 十約 大發的DESERT EAGLE就可以將 BOSS擊暈,在這段時間就要用 DASH來到達秘寶的所以位置,4 ×10=40,待殞石降下後還要十 發子彈才可以將它擊倒,即是説要 合共50發子彈了。

大家都能夠解決它嗎?恭喜 你,還有一段頗長的路要走呢。在 起點的傍邊會有兩條樓梯,爬到人 面的底部然後橫移,便會來到一條 雪路。在分支路向左走,盡頭會有 一段可爬的天花。之後就會到達一 個石台,在那裏向右跳,就會到達 殞石洞的頂層, 在傍邊的石級爬上 去,就會看到出口(是要跳向另一 塊石啊)。

回到陸地後會看到一盞紅色的 燈,在後面會有一個斜坡,滑下去 之後轉右。沿路走就會來到一個基 地,只有三個兵士把守,解決了他 們後,開動牆上的機關,再到直升 機處便可以過關……對了,你完成 這個「真·靈活敏捷反應考驗有美 女包裝地獄動作解迷射擊遊戲」 了! 恭喜啊! 也要恭喜各位能看得 明白筆者的這份攻略並且爆機,心 想大家的中文理解能力一定大有進 步(這樣文筆不順的攻略也看得懂)



# 各關 SECERT 位置

### INDIA 地區第一關「JUNGLE」

3) 在這裏往上爬



4) 在樹幹中間



1) 在起點處附近



5) 在機關的左邊



2) 在斜坡左邊的平台後面



6) 往滾下來的石頭後面, 地上的缺口



1) 將這塊石頭推兩次



3) 在兩把刀後面的缺口,在傍邊滑 下去,再爬進中間的路



2) 將石頭向左邊推, 然後爬上去, 走到「L」字型的路的盡頭便會發現



4) 在第二個SECERT時, 拉動機 關。之後在有隱形石的水池底再拉 動機關便會發現



# INDIA地區第二關「TEMP RUINS」:INDIA 地區第四關「CAVES OF KALIYA

無SECERT POINT

# NEVADA 地區第一關「NEVADA DESERT

1) 在藍色的缺口跌下去



2) 跳過河流時,抓着牆爬下去



3) 進入瀑布後,在這個 位置爬進去



### INDIA 地區第三關「THE RIVER GANGES

1) 走到起點右邊的懸崖,沿牆邊爬 下,再用水面的石頭作踏腳,在盡 頭便會發現



2) 飛越河流後,在缺口傍邊爬下去



4) 遇到兩隻鷹附近的位置,用左邊的石 頭到達橫懸在空中的石橋,SECERT POINT在石橋後面,要利用斜台來跳



5) 跌進瀑布前,沿左邊的路走到盡頭,跳一步,再站在角落的石頭上轉換 視點,找出牆上的一道陝縫,之後跳 過去抓緊。在陝縫的盡頭便是 SECERT POINT



# NEVADA 地區第二關「HIGH SECURITY COMPOUND

拉動第二個箱便會發現



1)推動箱時,將第一個推回處,再 2)拿到武器後,解決走廊上的敵 人,便可拿到鎖匙開啟後面的門



# NEVADA 地區第三關「AREA 51」



1) 要在守衛未關上SECERT 2) 在 這 裏 開 鎗 便 可 打 開 往 SECERT POINT的路



3) 對面的門便是SERCERT POINT了,是要在上面的石 柱才可跳過去



# SOUTH PACIFIC 地區第一關 COSATAL VILLAGE

1) 在這裏跳過對面,然後橫移上岸



3) 在村落中一個暗角,用照 明彈便可發現

要選擇小屋中的路

2) 在過橋之前,往右邊的石頭 跳(註)





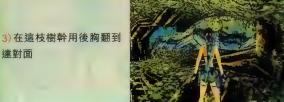
# SOUTH PACIFIC 地區第二關 CRASH SITE

1) 在浮泥地帶的角落



2) 將恐龍放到水中後,不要下水, 用跳+抓緊到達這處





達對面

# SOUTH PACIFIC 地區第三關 「MUDUBU GORGE」(註)

1) 跳進對面的瀑布中



3) 到達瀑布的中央 (用獨木 舟或人力步行到達均可)

(註:跳過河流後,必需選擇往 左走的路)





### SOUTH PACIFIC 地區第四關「TEMPLE OF PUNA

1) 在兩塊大石頭滾下來後,到達這 個位置, 跳向對面的牆再抓緊

### LONDON I回

1) 在起點往斜台後面跳,在吊臂的 指定位置(詳見之前的攻略)便可到達



3) 在這個位置向前用普通跳便會到達



#### THAMES WHARF

2) 在這裏爬上並橫移, 在盡頭便會



4) 將石頭拉到圖示位置, 先爬上可站立 的一邊,然後跳向另一邊,便會拿到一 條鎖匙(會聽到SECERT POINT的聲音)



### LONDON地區第二關「ALDWYCH」

1) 在有天花壓的機關的房內(詳見 之前的攻略介紹)



3) 在布幕後面可以拿到一個五角星 (位置詳見之前攻略的地圖),之後 在圖示的位置使用



2) 在這裏可打開一個缺口



4)接近終點時,在轉角處會有一敵 人,不要殺他。等聽到一下開門聲 後,進去圖的房間開動兩個機關,之 後折返F點便可發現SECERT POINT



### LONDON地區第三關「LUD'S GATE」

1) 在有兩個水池的房間選擇左邊的 路,在到一個較闊的空間時,向右走然 後滑下,再慢步走過針刺地面便會發現



3) 在圖示位置用普通跳,會到達一個有 藥包的地方,之後再往對面的石柱跳,然 後用助跑跳+抓緊爬上那黃色的斜台,滑 下時跳向對面。在走廊的盡頭便會發現



5) 在潛水員未下水關掉門口之前到 達水中,便會發現



四關「CITY」

1) 在這裏抓住級橫移,滑 下時再抓緊便會發現



#### ANTARCTICA 地區第一關「ANTARCTICA」

1) 放下小艇後,來到後甲板的門時 往右邊走(近冰山的一邊),盡頭會 發現牆上一個缺口



3)在圖示位置,往水底拿HUT KEY,再回到起點附近的小屋 使用,便可發現SECERT

2) 爬牆時,在圖示位置用跳+空中 轉身+抓緊便可到達



4) 拉動石塊後,在另一邊的藍色缺 口便是



6) 在水中的牆缺口會發現



2)上艇後,在圖示處上岸(LARA 在下船時會跳起),留意滑下斜坡 **時要跳起抓緊** 



### ANTACTICA 地區第二關「RX TECH MINES

1) 在頂層的小屋,在門口的另一邊 牆壁某處是可以爬的,看見LARA抓 着最低點時(必需雙腳仍在牆上), 用跳+空中轉身+抓緊便可發現



2) 完成第一程炭車的冒險後,再到第一個SECERT POINT便會發現有一 度門已經打開,進去便會發現

3) 在圖示的位置跳下去,之後利用冰壁兩邊凸出來的冰塊作踏腳石,在盡 頭處便會發現





### ANTACTICA 地區第三關「LOST

CITY OF TINNOS 1) 在斷橋的一邊,

跳向有SAVE GEM 的冰塊,之後再到達 另一邊斷橋的頂,會 有兩塊隱形石可作踏 腳,之後便可到達 SECERT POINT



2) 當房內門打開之後,開動圖示的機關,然後折返第二條橋,在盡頭落到 地面之後便會發現(但過了一段時間後便會自動關上)



3)在「土」的考驗中,拿到OCEANIC 前,到底下有符號的牆的左邊,在缺 口內開動機關後。之後在第二條橋連 接的大堂會多了一條樓梯,上面便是 SECERT POINT



# ANTACTICA 地區第四關 METEORITE GAVERN

當找到全部的SECERTPOHT - IDSU从是直接原位。II 會泰出一個關-ITTALL HALLOWS」等体系會,某於攻擊法 指传表变真灰胖子等/通如果真的更 / 西京信仰/電視 遊戲信箱」吧)

Dreamcast .

容量: GD-ROM 1P ACT MEM

TEXT BY: 小健健



上一期的《遊戲誌》,我就為大家刊載了這遊戲那「SONIC篇」的攻略。而來到今期,其餘5位基本人物及隱藏人物「SUPER SONIC」的攻略也會奉上。好,閒話少說,先來TAILS的攻略吧。

# TAILS 篇攻略:

### 人物特性:

玩SONIC篇完成STAGE 01之後就可使用的角色。在移動方面牠最大的特色是可以作垂直升降,所以跟SONIC相比起,有時用牠的確十分方便。不過由



於牠只可作短時間飛行,故牠「後勁不繼」時可會有跌死的危險。另外,牠除了可在空中飛行時作出攻擊外,也可在地面按B鍵回轉或跳起時撞擊對手。

# 取得 JET ANKLET

當跟SONIC相遇後,回到STATION SQUARE,就可跑去TWINKLE PARK旁的水渠處。水渠上面有個洞的,垂直昇上去,就可取得JET ANKLET。取了它的話,TAILS在空中的飛行速度就會增加。

# 跟 HORNET 之戰

取得JET ANKLET,乘火車去MYSTIC RUIN,再跑去車站旁的小平地,就可跟HORNET對戰。TAILS可以用空中移動來避開其飛彈攻擊,到它鑽地時立即跳到其身邊,再用地上攻擊,如是者要擊敗它是不難啊。



# **ACTION 01 WINDY VALLEY**

# 怎樣去?

打敗了HORNET後,跑到平地旁的小屋,那處門前就有一塊風之石。取了它,跑往瀑布右邊的山洞,把風之石放於石碑前,就可跑進WINDY VALLEY中了。

### 攻略要點:

這裏玩者要做的,是比SONIC先去到終點,而畫面下面有一個顯示器來表示TAILS跟SONIC的位置。由於這是競賽的關係,故有時可要放棄取ITEM及打敵人的機會。





唔,基本上這版跟SONIC篇時分別不大,玩者大可用回SONIC篇時那些架空道路去到終點。除此之外,玩者也可利用空中那些綠色的DASH RANK來加速,繼而走空中捷徑。不過這樣做的話小心會因為穿不到DASH RANK因而失速跌死。

# **ACTION 02: CASINOPOLIS**

### 怎樣去?

CLEAR了WINDY VALLEY後,就可乘火車回到STATION SQUARE,繼而去到CASINO AREA的賭場處。由於賭場的門壞了,故TAILS要飛上賭場招牌上,把鍵按下,才能跑進賭場內。



# 攻略要點:



今次我們不是玩波子機,而是在通風槽中冒險,而目的又是要比SONIC快一步去到終點。前半部份TAILS要在一些地上有陷阱及有急斜坡的長廊中行走。其實只要TAILS用飛行,就可輕易通過這裏,而且還可把天花板的ITEM取走。去到後半部份,TAILS就會來到一大風槽中。由於出

口就是上面那些牆壁之洞的其中一個。(外面有粉紅色光管包圍的喲)故在地面上升時可要貼住牆邊,不然只是

在空中瞎滾。

而跑了進壁的洞裏,就會來到一些細長的窄道。這裏要高速移動的比較吃力的。TAILS可在行走時見到空中有ITEM時跳起(只是跳,不是飛行),那就可以用較快的速度通過之。



### STAGE 03: ICECAP

### 怎樣去?

當CLEAR了「CASINOPOLIS」後,就可在賭場旁的橫街中取得「冰之石」。拿着它乘火車回MYSTIC RUIN,跑進車站旁的山洞,再把「冰之石」放在石碑上,那麼那扉冰門就會打開。

### 攻略要點:



TAILS只會玩「ICECAP」的滑雪部份,不過同樣地要比SONIC先到終點才算成功。基本上TAILS的滑行速度是較

SONIC 為高,所以能避開障礙物要勝利的話

是不難的。還有,除了踏上加速器外,在 跳台上按A鍵的話也能加速的。所以若要拋 離SONIC可不要錯過這些機會啊。



# 跟 KNUCKLES 之戰



完成了「ICECAP」,跑回MYSTIC RUIN 的瀑布前,就會見到KNUCKLES的啦。跟牠 對戰時,要小心牠兩下拳之後會有一下突進 攻擊,TAILS可要立即跳走。當牠在站着發呆 時,就可用尾巴攻擊。另外牠飄過來時可要 飛走,因為這時牠是有攻擊判定的。

# 跟CHAOS 04次戰

用TAILS打CHAOS 04就比用 SONIC輕鬆不少。我們可以用TAILS 在空中盤旋,不但可避開它大部份的攻擊,另外在空中一見到它把頭伸出水面時,更可撞過去攻擊之。



# MNI GAME: SAND HILL

### 怎樣去?



打敗了CHAOS 04, 玩過跟SONIC篇 完全一樣的「SKY CHASE ACT 1|後, TAILS就會跌回落MYSTIC RUIN。此時玩 者就可乘瀑布旁的礦車去到遺跡地帶。落 過長長的樓梯,靠左行,就會見到一隻青 蛙跳了進沙之山洞中。此時TAILS只要把 山洞頂的鍵按下,就可跑進去冒險了。

### 攻略要點:

這裏玩的滑沙,玩法就跟在「ICE CAP」



中滑雪差不多。然 而在這裏是沒有金 環的,要取高分的



話就要連續通過那些紅色的門。另外,在這 版時常會有障礙物突然在你面前出現,此時 玩者只要跳起再按方向的話就可避免撞過正

# 取得 RHYTHM BROOCH

捉到青蛙後,就會來到一個神殿前 而在這神殿左邊的高台上,就可拾到一種 名為「RHYTHM BROOCH」的道具,有了 它玩者只要按實B鍵,TAILS就可作連續回



# STAGE 04: SKY DECK

### 怎樣去?

取了「RHYTHM BROOCH」後,跑到神殿前發生EVENT,令 TAILS回到現實世界。碰過BIG CAT後,回到TAILS的小屋,就可乘 飛機去玩跟SONIC篇一樣的「SKY CHASE ACT 2」,繼而降落於EGG CARRIER上。當它變型後,前面就會出現「SKY DECK I的入口。

### 攻略要點:

TAILS的「SKY DECK」,只不過是SONIC篇「SKY DECK」的前 半部份,在這裏也是要比SONIC先到終點。在那些窄道上面也浮了 不少ITEM,再加上DASH RANK的幫助,所以TAILS可用飛行來飛 過這些窄道。不過若果要超越SONIC,可要走捷徑的直接飛到對面 的窄道上,不用像SONIC般要兜大圈。



中又有ITEM,當然是在空中 走啦。而且還可以直接飛到 前面的黑簡處。



■4但在降落時小心因角度問 題而踏不進窄道上啊。



■2遭些地方·用垂直起 飛就可輕易涌過前。



■ 3不要遭麼笨跟SONIC兜 大圈呀,直接飛過去啦。



5 下面雖然也有很多 ■ 6對面有個小平台啊·飛 ITEM·但小心「易落難上」的 過去作踏脚石,再向前飛就 跌死或被SONIC追過啊。



是終點了。

# 跟 E-102 Y 之戰



完成了「SKY DECK |後, TAILS就會 來到EGG CARRIER的船艙部份。只要用 船艙中的升降機升上甲板,就會見到E-102γ。要打敗它也不是太難,只要被它 LOCK ON後立即竄開,當埋身時表B鍵攻 擊就可以了。

# STAGE 05: SPEED HIGHWAY

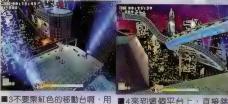
### 怎樣去?

打敗了E-102γ後, TAILS就會離 開EGG CARRIER,回到STATION SQUARE。之後EGG MAN就會把導彈 射向STATION SQUARE。由於導彈不 起爆,所以EGG MAN就打開了通往 「SPEED HIGHWAY」的鐵閘,而TAILS 當然就要阻止其陰謀啦。



EGG MAN先去到終 點。然而,若果玩者只 行SONIC篇的路而不行 捷徑的話,很易會被 EGG MAN所追過。所 以想過版的話玩者可要 放膽試一試由DASH RANK所築成的捷徑。



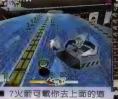


左邊的DASH RANK作捷徑吧。 到對面的公路上吧。

■5用前面的升降板可浪費時間 哩·用旁邊的DASH RANK吧



DASH RANK去到對面大廈的 路處啊。 洞裏就可以了。





有平台。令你就算穿不過DA RANK也好,也不至於跌死

# を波士!! EGG WALKFR



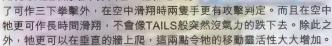
終於來到跟EGG MAN作決戰的時侯了。這 隻EGG WALKER會不停放小炸彈外,另外它也 會用腳踏出震波作攻擊。而踏出震波的那隻腳之 腳腕在攻擊過後是會發光的,此時只要TAILS前 去作回轉攻擊, EGG WALKER就會失足

TAILS就要立即竄前去攻擊在駕駛艙中的EGG MAN,如此類推。不過到後期同一時間會有兩 隻甚至三腳腕發光,此時TAILS就要在它們還亮 着時一一攻擊之,不然EGG WALKER就不會失 足,你就攻擊不到EGG MAN的啦。



# KNUCKLES 篇 人物特性:

以移動及攻擊的性能而言, KNUCKLES的確十分出色。牠在地上除 www.



不過, 牠的ACTION STAGE之目的就有點與別不同。其目的是 利用畫面中的雷達,找出散落在版圖中三粒鑽石。而雷達由遠至近的 顏色表示順序為無色、藍色、綠色、黃色、粉紅色及紅色。不過,就 算是同一版也好,但每次鑽石散落的地點也不盡相同。所以以下的攻 略我只能提出一些該版要注意的事項。

# STAGE 01: SPEED HIGHWAY



#### 怎樣去?

來到STATION SQUARE, 往TWINKLE PARK左邊的大街一直走,去到盡頭就會發現一座 大廈被鐵馬所封,打碎它吧,入面就是「SPEED HIGHWAY」的入口。

キャラクターを目がでくだらい

KNUCKLES的「SPEED HIGHWAY」只 是SONIC篇的後半部份。在這裏,玩者要在 石屎森林中找出那三塊鑽石。而這裏隱藏着鑽



石的地方,很可能是在大廈天台上的水箱呀、 又或者是廣告板之類的東西。不過有時也可以 在天台那些敵人體內,那麼到時可要注意那雷 達的反應了。除此之外,有時鑽石也會藏在大 厦三、四樓中單位內,又或者是在附於大廈牆 邊的道路上,找找看吧。

# STAGE 02: CASINO POLIS



完成了[SPEED HIGHWAY]後,就可跑 往CASINO AREA處。由於賭場的門壞了,所 以KNUCKLES要先爬到賭場對面的廣告板 上,再飛上賭場招牌上,把按鈕按下。

### 攻略要點:

一個面積雖然不大,但層次頗複雜的一 間賭場,要在這裏找鑽石也不是件易事。而且 收藏鑽石的地方也可説是層出不窮,除了會收



藏於敵人體內、有時會

於浴室的間隔內、有時又會藏於金庫內。另外 有時又會藏於一些非常隱閉的地方,好像2樓 那個巨型獅子的口中(可用獅子前的彈弓彈自己 上去)、大門口的上面、甚至是藏在中間那巨型 SONIC金像中。(如是者就要把金像打碎囉)

# 跟 CHAOS 02 フ

跟着EGG MAN乘酒店中的升降機,就可



跟CHAOS 02一較高 下。要攻擊到這傢伙, 可要乘它出拳時竄過去

轟之,不然其他時侯可會把你彈開。另外,它 有招攻擊是會把自己擴散到整個地板的,此時 玩者就要在空中滑翔來避開。



# 取得 SHOVEL CLAW

我們乘火車回MYSTIC RUIN,在 TALLS小屋後的山洞,就有取得這 「SHOVEL CLAW」。有了它KNUCKLES就 可掘地了。而方法就是A及X鍵一起按。

# STAGE 03: RED MOUNTAIN

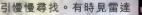


#### 怎樣去?

取得「SHOVEL CLAW」後,在同一個山 洞中是有一個古怪的小泥丘的。在這裏向下 掘,就會找到一個自爆器。取着它跑去車站旁 的山洞一直走,去到「RED MOUNTAIN」的入 口時把它擲向門前的機械猴子就可以了。

# 攻略要點:

由於這個版圖較大,所以玩者可先盤旋一 次大約知道那些鑽石在哪、之後再根據雷達的指





**DD** 猛響但老是找不到的話,可試試轉到石柱之後面 瞧瞧。不過通常都會在石柱的小平台上或敵人體 內,但若果四處無物而雷達又現紅色的話,鑽石 可是隱藏於岩石中,如是者剛剛學回來的掘地技 **佩可大派用場。** 

# 跟 SONIC 及 CHAOS 4 對戰

回到MYSTIC RUIN,跟在瀑布前的SONIC 決戰吧。要打敗牠也不難,只要乘牠轉過來時跳 開,之後再用其硬直來攻擊就可以了。

至於對CHAOS 4也是用TAILS的戰法, 就是用飛翔來避開其攻擊,當它把頭冒出來時 就飛過去攻擊。



# FIGHTING GLOVE



坐瀑布旁的礦車去到遺跡地帶。落了樓 梯後一直靠右行,就會來到BIG CAT的家。 由這裏的岩石向上爬,就可取得「FIGHTING GLOVE」。取了它之後玩者只要按X鍵儲氣, 滿了後再放手,KNUCKLES就向敵人可作 HOMING攻擊。

# STAGE 04: LOST WORLD

### 怎樣去?

先在遺跡地帶入口的樓梯旁拾到一個金 之石,把它放在遺跡前;之後跑到遺跡附近 的小草洞中,把銀之石掘起,又放在遺跡前 就可以進入遺跡中啦。

### 攻略要點:

這裏的結構其實比賭場還要簡單。而鑽



石多數是收藏於牆 壁頂那些陷阱之 間,又或者是在牆 上之小房間中,不

CIFAR是不難的。







### STAGE 05: SKY DECK

### 怎樣去?

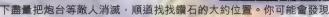
由過去回來後,KNUCKLES會於巨型 鑽石祭壇處出現。牠跟着E-102,回到遺跡 地帶,落了樓梯後一直靠左行,就可去到 EGG MAN的基地。上到了EGG CARRIER



後,往甲板的後半部份走,來到一個泳池。而泳池就是「SKY DECK」 的入口。

### 攻略要點:

這個版圖的最大特點,就是可讓玩者調 校其傾斜角度,方法就是用入口前那枝控制 桿。不過在未用控制桿前,可先在水平狀態





一些鑽石被封在一些鐵閘內。而要把鐵閘打 開的方法,就是令船傾側,將閘門斜向下 方,那它就會打開,你就可竄進去拾鑽石。 除此以外,鑽石也可能是藏於地底的或半空 中。而你可利用吊鈎的協助而將於半空中的 鑽石取走。

# 跟 CHAOS 6 之戰

- 原來KNUCKLES也要打CHAOS 6的 而戰法也是要將那些人工衛星掉進其口中, 令它結冰再攻擊。但戰鬥的地方有兩處是破 爛了的,而掉了下去更會令你金環盡失。由



於用KNUCKLES拾起人工衛星比較困難,所以我們可以盡量把那些 人工衛星擊落,由CHAOS自己吸入體內。再乘它結冰時攻擊。

移動性能較差的一個角色,既不能 飛天、又不能以高速移動。不過由於她是 以大鎚來攻擊,所以其攻擊判定也不是太細。然而,她卻有一招名為 [HAMMER JAMP]的特殊跳躍。使出方法就是在DASH中按B鍵跳, 那麼她就可以用大鎚的反彈力來跳到半天高。若果想縮短DASH的助

跑距離,可以用垂直跳,落地後她就會成DASH狀態

# STAGE 01: TWINK

# 怎樣去?

先去CASINO AREA引發遇見SONIC的 EVENT, 之後跑回TWINKLE PARK門口就 是了。



### 攻略要點



這裏AMY的目的就是避過機械人ZERO 的襲擊而去到終點。不過ZERO這傢伙是打不 死的,攻擊它只可暫緩其攻擊行動。然而,在 版面中會出現一些類似油桶的東西,AMY只 要躲進去ZERO就會見你不到。

#### 説回TWINKLE

PARK中的東西。比較特別的是那段鏡之長 廊。在這裏 之方向是換轉了的,若玩者 不大習慣的話,只是按←的避過流星鎚就是 了。而在鏡之長廊後,玩者也要小心那些會突 然下塌的地板。



# MINI GAME: HEDGEHOG HAMMER 及取得「戰士的羽毛」



被E-102放了出來後,就可跑出去玩 「扑超音鼠遊戲」。玩法場很簡單,在中央圈 中跳起開始遊戲後,就可按X鍵打那些 SONIC公仔取分。藍色100、金色500、 EGG MAN倒扣200。在限時之內取得2000 分的話就可取得令AMY可作回轉攻擊的「戰

士的羽毛 |。若果在EGG CARRIER被擊沉後再來這裏的話,只要你 取得3000分,更可取得有更大攻擊判定的「LONG HAMMER」。

1玩者要AMY握住轉

盤·自己再轉動方向鍵·

■3運裏的閘門郊礁兒左續

門才會打開

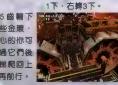
# TAGE 02:

離開了玩MINI GAME 的地方,往左面的房間跑 進去,入面就是「HOT SHELTER」的入口了。

對AMY來說,這是 一個難度蠻高的地方。除 了那隻ZERO仍是吊靴鬼 般跟着你,而且內裏還有 各式各樣的謎題等着你去 解開。



有些余暖, \*心的你可



把水晶放在 同額色的格 子中、門才

會打開。



■ 9遭裏也是把水 晶放在同顏色的格 子中,不過有一粒 是放在橫樑上·故



■2把中央的鍵按下 中注滿水·那麼AMY就可 商俸假網



■4這專專一面辦開7FROK 攻擊,一面開門,很難哩。



# STAGE 03: FINAL EGG

### 怎樣去?

從過去回來後,來到MYSTIC RUIN。乘瀑布旁的礦車去到遺跡 地帶,落了樓梯一直靠左行,來到EGG MAN基地的入口。入到去, 在一個門口有鍵的地方,先按左手第2粒按鈕,之後再順次序往右邊 的鍵按下去。那麼這扇門就能打開了。



■1再把调些LASER和 下來・不過在等它 射器消滅·那麼就可安 下來時可要跟ZERO 玩下捉迷藏。<sub>《</sub>』

■3遭裹有5扇門・只有 DASH中按X ●用 一扇是出口,而且每次 HAMMER JAMP 的跳 也不同·所以玩者可要上去吧。 自己碰碰運氣了。

### 跟 ZFRO



乘火車站下面的木船去EGG CARRIER 吧,在這裏最終波士ZERO正等待着你。不過這 傢伙在通常時間AMY是不能傷它分毫的,可要 用鎚仔迫它進場邊,當它被電擊中後其頭部就會 打開,AMY可要乘此時攻擊才能傷害到它啊。

# E-102 介篇

# 人物特性:

攻擊效率非常高的角色,而且其攻擊 7 方法也與別不同。玩者可按X鍵令E-102發出LOCK ON LASER繼而 得知敵人之位置。之後玩者放開X鍵的話, E-102就會放出導彈射向 被LOCK ON的敵人處,非常方便。

不過E-102的所有任務皆要在限定時間內完成,不像其他角色般 有無限時間。若想增加限定時間,可一次過把數隻敵人LOCK ON, 那麼E-102也會一口氣的把它們擊毀,造成COMBO。COMBO數目 越多,所增加的時間也越多。

### STAGE 01: FINAL EGG

### 攻略要點:

非常容易過的一版,主要是令玩者練習 一下E-102其獨特的攻擊方式。玩者可站在四 個SONIC公仔中間,按住X鍵轉一個圈把它們 LOCK ON, 之後就可輕易做出4 HITS



COMBO。而去到最後更會見到一SONIC公仔被吊在對面。只要把 它LOCK ON及攻擊三次就可過版。



之後E-102就可去到基地的下層, 跟E-101 β對戰。這傢伙也十分易打,只要用LASER把 它LOCK ON了,一面跳走,一面讓導彈自行射 向E-101β處就可以了。

# STAGE 02: EMERALD COAST

# 怎樣去?

E-102收到EGG MAN的命令要捉青蛙, 於是乎它就跑到去STATION SQUARE酒店泳 池旁的海灣處看看。雖然那裏有圍欄阻路,但 被它用三發子彈就清除了。

**礙物比敵人更多的一版**,玩者大可利



用它們作LOCK ON的 練習。不過,不要花太 多時間在收拾敵人上,

因為整個任務要在限時之內完成。另外若有些 ITEM太遠不能取得的話,大可用導彈把ITEM 擊破,這樣的話是照樣可取到ITEM的。

# 取得BOOSTER

在EGG CARRIER的船艙內,當E-102見 過正在改造中的E-101後,便跑往最右邊的房 間,並把AMY放了。之後,就可跑到船艙二



樓的武器庫,取得可增

加浮空時間的BOOSTER。然而,待EGG CARRIER被擊落後,更可跑往武器庫對面的 儲水槽,繼而取得有更大爆花的武器-LASER槍。取過之後就可乘升降機到甲板。

# 跟 SONIC 之戰

上到甲板,就要跟SONIC決一勝負。要 打敗牠也不是太難,只要拉遠距離,之後 LOCK ON及發射導彈就可以了。



# STAGE 03: WINDY VALLEY

### 怎樣去?

來到MYSTIC RUIN,當然是在TAILS的小屋前取得風之石,再 把它放在瀑布右邊山洞中那石碑上啦。

#### 攻略要點:



這版的主要目的,是爭取時間去到終 點,繼而把E-103δ打倒。而這一版時有出現 的百足型敵人,由於攻擊它時很易做出 COMBO,故可説是增加時間的大好機會。不 過玩者要小心一些待在吊橋中的敵人,因為把

掉。所以玩者可在橋頭把敵人打倒,待吊橋倒

至於那隻E-103 δ, 跟打E-101時用的戰 法差不多,只不過是103發射的導彈HOMING



# **TAGE 04: RED MOUNTAIN**

火車站旁的山洞又再次出現,跑進去行到盡頭,就會見到一隻

機械猴子守住了門口,快快把它消滅吧。

由於這版比較長的關係,所以更加要珍 惜時間,除了不要拘泥於一兩件ITEM而浪費 時間外,更加要用COMBO來消滅敵人,這樣



的話大可有數十秒的時間進帳。然而,在版圖 中很多平台也被熔岩所包圍,故在跳躍時可要 活用下那BOOSTER。

至於要對付那隻在版尾等侯你的E-104 8,跟打之前的機械人也差不多,不過它的體 力較多,比較難纏而已。

# STAGE 05: HOT SHELTER

### 怎樣去?

我們可乘木船回到EGG CARRIER, 之後再乘升降機去到船 艙,再利用下層的入口進入「HOT SHELTER」。

















# 跟 E-101 改之戰

用升降台上回甲板, 這也是跟E-101改決戰 的時候。在大部份時侯就算它被LOCK ON了也 好,它也能撥開你的攻擊。然而在它完身被光包

圍,繼而衝過來後,它是有一段硬直時間的。乘這個時侯攻擊它吧。 除此之外,時間也不是太多,要速戰速決啊。



# BIG CAT 篇 人物特性:

BIG CAT的移動力及攻擊性能是6人之中最差的,因為基本上用BIG CAT時不是玩ACTION GAME,而是玩一隻釣魚GAME。不過牠也可以用其魚桿攻擊敵人,方法是在埋身時按X鍵。又或者在遠距離時緊按X鍵,之後把魚鈎的降落地點圈住敵人,然後才放開X鍵就可以把敵人消滅。

# STAGE 01: TWINKLE PARK

### 怎樣去?

來到STATION SQUARE首先在 TWINKLE PARK旁的水渠中,取得「LEVEL



UP LURE」,令BIG CAT可釣到較大的魚。

之後就可沿「TWINKLE PARK」旁的路一直 跑,把壓住水渠入口的車抬走,繼而跳了進 去,再經過地下水道去到「TWINKLE

攻略要點:

BIG CAT在公園中要做的就是把在池中



的青蛙釣上來。方法很 簡單,按實X鍵及方向

鍵來決定放魚鈎的位置。之後待青蛙上釣。當 牠把魚鈎咬住後,玩者就要按↓。若上釣了, 就可按A(快收)或X鍵(慢收)來收魚絲。不過 在收魚絲要小心魚絲會斷。把青蛙釣了上來後

# 取得「LIVE BELT」及「POWER ROD.



離開了TWINKLE PARK後,在TWINKLE PARK入口附近拾到冰之石,拿着它乘火車回MYSTIC RUIN,進入火車站旁的山洞。繼而把冰之石放在石碑上,令冰門打

開,而跑進去就可取得 「LIVE BELT」。這樣的

話玩者就可按實A鍵令BIG CAT潛水。不過潛得太久小心氧氣不足。另外玩者亦可在BIG CAT家的床下底取得「POWER ROD」。有了它BIG CAT的釣魚範圍就可伸展至34 m。



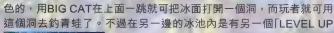
# STAGE 02: ICECAP

### 怎樣去?

取了「LIVE BELT」繼續向裏面走吧。

# 攻略要點:

在這裏也是要釣青蛙,而青蛙就在藏於 起點旁的冰池內。而冰池表面有處地方是較深





LURE」,想得到的話玩者可要攀上山的溜到去另一邊。

■→ 這個水池有條水池通道,是可强去山的另一邊、繼而取得另一個[LEVEL UP LURE]。



# STAGE 03: EMERALD COAST

### 怎樣去?

當然是用STATION SQUARE酒店,那泳池旁的通道跑進去啦。

### 攻略要點:

這裏的海岸線這麼長,究竟青蛙在哪 裏?WELL,你要只要依照圖中顯示的地方 垂釣,那麼要釣到青蛙是不難的。另外這裏 的正後方是有條海底通道的,是可以通往一 個隱藏釣魚場啊。



■ 在還裏垂釣吧。

# STAGE 04: HOT SHELTER

### 怎樣去?

上到去EGG CARRIER之船艙,其下層是有三扉門的。先往右邊的門,在牢獄取得「LEVEL UP LURE」」之後就可往中間的門進入「HOT SHELTER」。

#### 攻略要點

經過一些簡單的ACTION關卡後,就會來到一沒有水的大水槽中。BIG CAT可按中央的按鈕令水槽注滿水,而青蛙就在入面了,快快把牠釣上來吧。



# 跟 CHAOS 6 之戰

在船艙中,用自動列車去到甲板上, 將困在CHAOS 6體內的青蛙釣出來。方法 十分簡單,只要把魚餌拋到去CHAOS 6身 上那個紅色記號上就可以了。之後就可乘 TAILS的飛機離開。



# SUPER SONIC 篇:



CHAOS 6雖被SONIC打敗,原來它還 未死的。而且還將在TAILS飛機上鑽石取

走,令自己變成完 全 體 , 還 把 S T A T I O N SQUARE破壞!!



現在消滅CHAOS的責任,就落在全身金色的SUPER SONIC身上!!



SUPER SONIC要利用破爛公路上的加速器,增加衝力,繼而衝入CHAOS的體內。當衝到去其頭部時,玩者就可按A鍵攻

擊,炸它一個稀巴 爛。把它炸三次後 它就會再次重組,

再炸多三次才可真正的把它打倒。

不過玩者要小心若果衝力不夠,就不能 衝上其頭部,那麼是次攻擊亦會失敗。所以





取後一個加速器是一定要踏到的啊。另外, 雖然SUPER SONIC受到攻擊時不會金環盡 失,但自己所持的金環量卻會不停減少,當 金環滅盡了SUPER SONIC就會變了普通 SONIC,亦不能繼續戰鬥了。所以爭取金 環、踏到最後一個加速器是打倒完全體 CHAOS的要點。

# 春本很後第二春月华之例士一月中芳華緩散月下一

# 新国 · 華之奏·幕末劍客浪漫譚第二幕

# E DON'S

月に咲く草、敷りゆく花

前作的特殊模式「TIME ATTACK」,至本作中亦保留下來。其中「TIME ATTACK」,顧名思義,就是在制定的時間(99秒)之內,以斬殺最多對手為目的。



■選擇「走失人形」進行「TIME ATTACK」模式效果會更為有趣



■由於「TIME ATTACK」不設體力限制,所以最適合練習「極」劍質 使用



■剩餘30秒的時候,角色的體力就會降至四份之一閃動的狀態,玩者能於此時任憲使用超 風藝作為攻擊

# 使用方法

投入硬幣後,在標題畫面中,按着A、B、C三個製,然後再按START製開始

TIME ATTACK

# 劉客指商

# MOON DESTINY 一生於月之宿命的武士一

# 御名方 守去

#### 特殊技

逸刀·水無月 \+A 逸刀·花殘 —+B

#### 必殺技

拔刀解除 拔刀待機中 D 逸刀・新月 → ↓ \ + A 逸刀・新月、嘉 → ↓ \ + B

逸刀・新月、裏 逸刀・雙月 博刀・步月 一人 + B 一人 + B 一人 + A or B or C

#### 昇華對應技

逸刀·月影(軽)↓ \→+ A (可連續輸入三次)逸刀·月影(重)↓ \→+ B (可連續輸入四次)

#### 超奥義

活栽·十六夜月華 ---/ \--+ AB 同按

#### 潛在奧義

活殺・亂奪月花 →---/ ↓ \---+ B

連殺斬表

# 截藝解析

以核速度取得優勢的御名方守矢,主力仍以始立輕斬作為紅中距離的牽制,假若適當地配合「逸刀・新月」對空和「逸刀・臟」上中下三段的神速特性,就可以輕易取得近中距離的主導權!至於中遠距離方面,遠距離重斬(一+B)是維持相方之間距離的重點招式,在一定距離中能發揮突襲的作用。另外,蹲下重斬也是迎擊空中對手的可靠通常技,對於不太擅長昇系必殺技的人有另一種選擇。



■「技」劍質的守矢主要利用近中距離的站立和灣下輕新CANCEL往各種必殺技







■ [力] 劍鬢的守矢與楓同樣·重點歸於輕斬作為近距離輕斬(一+A) 和必殺 技之間的連繫

# 逸刀·水無月

中段技「逸刀・水無月」,雖然是不能連繫由下段開始的連殺斬,也不能空振CANCEL使用,不過卻可以在學中對手時CANCEL往其他必殺技。對於以變化為主「技」劍質的連殺斬而言,用途就廣泛得多。



© SNK 1998

計:SNK SIA LIMITED提供資料



### 逸刀·花殘

出招迅速的特殊技,主要作為對空之用,與「逸刀·水無月」同樣能應用於「技」劍質的連殺斬之上,可是攻擊範圍方面就始終及不上站立重斬。



### 進刀 - 腑

能夠迎擊中遠距離敵人的必殺技 「逸刀·鵬」,共分為上(A掣)、中(B 掣)和下(C掣)三段、其中輸入指令後 按着擊不放(拔刀待機)能提昇技威力、 HIT數及攻擊距離。



# 

### 逸刀 · 新月

可靠對空技,其中重攻擊「逸刀·新 月·襄」由於出招速度較慢,所以相對先讀成 份也較高,與「技」「極」劍質專用追加技「逸 刀,雙月」同樣,主要作為連續技攻擊之用。



### 帶刀・歩月

速度奇高的移動技,與有 後方(A掣)、對手面前(B掣)及 背後(C掣)三種位置供選擇,主 要在CANCEL通常技後作為逃 走和擾亂對手視線之用。



守矢的主軸型突進技,對比前作性能大幅改變,尤其劍質相異,情況就更為明顯。 「力」劍質的輕「逸刀·月影」基本性能與前作相同,同樣能於第一及第二段中昇華往超奧義;至於重「逸刀·月影」性能則剛好相反,除了段數由基本的三次增加至四次之外,連第三段中的中段效果亦被刪去,而且中者也不會倒地,不過好處就是能夠於任何一段中昇華往超奧義,總算是其中的一個優點。





■只要在「帶刀·步月」發動後按着任何一個攻擊擊,守矢便會於移動完 結後使用「強刀·蹦」作攻擊





■除了「帶刀・步月」之外・「逸刀・月影」能夠隨意 CANCEL往其他必殺技・令攻撃方式變化更大

# 活殺・十六夜月華

連打「逸刀、朧」組成的超奧義攻 擊,與覺醒楓的「活心、伏龍」同樣,只 要對手越近發動的位置,所受的損害亦 越大。「活殺、十六夜月華」主力用於連 續技之中,而在對手體力不繼的時候, 也是削死對手的最佳攻擊。



# 活殺・副雪月花

突進亂舞系的潛在奧義攻擊,威力強大,雖然能夠作為中遠距離時突進之用(對手防禦後不能反擊),不過最可靠的方法始終仍是用於連續技之上。



# 對戰要點~輕斬是近中聯雜的重點、以必殺技組合變化擾亂對手!

通常技的速度和距離,以及必殺技之間的組合和變化,守矢不論在攻或防之上也取得絕對的優勢,而且上中下三段的神速拔刀術「逸刀·朧」用途廣泛(對空、中遠距離、下段),所以就算沒有純熟的連續技防身,也可以依仗必殺技的運用來穩操勝券。



■「技」劍質的守矢可以利用連 殺斬造出簡易的上下中三段效 果(A·>+A連打)









■「力」劍鬢的守矢則利用重新持久性 以蹲下 蹴攻擊作牽制、然後使用DASH投或跳起蹴(中 段或背中效果)作二擇攻擊







# ANXIOYS WHITE~贯穿命運之槍~ 雪

#### 必殺技

冰刃 I >-+ A or B -- | \ + A or B 舞鞋 冰鏡 -/1\-+c 近敵時一\ /一+C

#### 昇華對應技

1/-+AorB

\ → | \ → + AB 同按

#### 潛在奧蒙

#### 冰刃

對比前作,雖然攻擊判 擊被削減,特性也改變,但 是出招速度就大大增強,令 到「冰刃」成為雪的主力必殺 接之一,是近中距離中可靠 的飛行道具。



### 垂斬

投技判定式指令投,與楓[一 刀·嵐討」同樣,主要用於技落空後 或對手防禦狀態未解除時使用,而 「垂斬」完結時,更能以站立重斬或 輕「霜華」、輕「冰刃」作追打攻擊(站 立蹴版邊專用)。



■「垂斬」已被刪去前作中能於最後一 擊中CANCEL往任何必殺技的特性

中遠距離主導的雪,由於蹲下蹴攻 擊性能大幅弱化,以致近接戰上也受到一 定影響。牽制技育面,主軸仍是速度和距 離並重的站立與蹲下輕斬,配合改良後的 飛行道具「冰刃」,就是主力戰中不可或缺 的元素。至於遠程攻擊方面,遠距離重斬 (→+B)也有着牽制中遠距離對手的作 用,而蹲下重斬和「技」劍質的打上斬(B+ C) 則有着先讀對空的作用,效果與必殺技 「霜華」不相伯仲。



■弱化後的蹲下蹴,只能連繫輕斬 和連殺斬一些簡單的攻擊之上

刪去打擊的特性, 改為當身 和倍返飛行道具的必殺技。其中 「冰鏡」持有比彈更長的當身時間, 可以倍返對手飛行道具性質的攻擊

破解硬體術。不過「冰鏡」的缺點就

是反擊判定出現時間較慢,而且不

能針對下段屬性的攻擊,是為最大



■ 迫打(對手倒地時 \ + B)除了持有 DOWN攻擊效果之外,更能像通常技般 **牧擊倒地以外的對手** 



■小跳上昇重斬是可靠的中段技

冰鏡

先讀對空技,性 能與蹲下重斬和打上 斬差不多,所以主要 仍是作為連續技或垂 斬中追打之用。



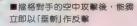


■『對空威力細、對地威力大』是「冰 鏡」的特性之一



■利用吹飛蹴出招快的特性,針對打 點較高的空中攻擊





前作主力突進技「瞬雪斬」, 今集性能大幅下降,除了出招速度 減慢之外,就連移動距離上也有着 限制,對於連續技或昇華使用方面 存在很大影響。



### 樹冰

新超奧義「樹冰」,特殊性質欠 奉,主要用於連續技(「技」劍質連殺 斬後、「力」劍質輕「瞬雪斬」昇華)之 上,而「樹冰」攻擊後連打A掣更能令 HIT數(4-7)和威力上昇,不過實用 與否就見仁見智。



#### 真 · 鲁杰·ゼ

防禦不能的潛在奧義攻擊,能夠捕捉一定距離內於地上或空中的對手,其中最佳的使用方法,就是捕捉倒地後起身的對手(「垂斬」完結後追打)!



# 對戰要點一相方距離是重點、輕斬冰升: = "

前作中最主力的兩種攻擊蹲下蹴及瞬雪斬,由於受到性能弱化的影響,令雪只能依靠控制近中距離的輕斬(站立和蹲下),以及性能強化後的飛行道具「冰刃」。至於基本戰法,因為雪的空中重斬對地性能卓越,所以主要向連續技方面埋首。另外,「垂斬」也是近接戰中的重點之一,只要利用雲本身對地和下段攻擊的速度,以指令投命中對手絕不是一件難事。







# FIGHTING HERMIT ~戰鬥隱者

玄武之翁

#### 必殺技

龜筮 龜舞·天 → ↓ / — + C

釣果大良 → \ \ + A or B or C 無功用・人 ← \ / + A

#### 昇華對應技

龜舞・地 → ↓ / → + A or B 挑發 START 掣

#### 超學素

玄武之响吼 → → AB 同核

#### 潛在奧義

支武之怒 →←/ | \→+ 5

#### 亂舞奧藝

玄武舞 I + A or B

# 武藝解 \*

個子小小的玄武之霸,雖然通常技方面受到先天性身形的影響,但是說到實用程度,就絕對不比其中任何一位角色遜色!玄武之翁除了擁有速度和實用性兼備的蹲下輕斬之外,蹲下重斬、跳起輕斬,以及「技」劍質的打上斬亦是迎擊空中對手的常用招式,所以只要通常技用得恰當也可以立下不敗之地。





■利用一定移動距離的轉足拂(\+C)CANCEL往「龜舞 天」,也是考驗對手反應的一種攻擊

### 龜筮

利用龜作為飛行道具的技倆,攻擊方式共分為步行(A掣)、拋物線(B掣),以及回頭(C掣)三種。其中步行的一種不單止能作為一般飛行道具之用,而且亦能追打倒地之中的對手(通常投);至於拋物線的一種,基本為飛行道具(對空系),但是在遠距離時又會持有中段的效果;還有回頭的一種,則是能夠回復體力的鱉「福助」,只要任何人一經接觸均會回復部份的體力,所以使用時就記得要小心。



■由於「龜筮」沒有特定的攻擊模式·所以經 常會有一些意想不到的事情發生

### 龜舞・天

用途廣泛的中段技 「龜舞·天」,能夠應用於連 續技和對空之上,假若配合 速度和牽制並重的蹲下輕 斬,其效果就更為明顯





# 釣果大良

特殊性質的指令投,其中共有近(A 掣)中(B掣)遠(C掣)三種供選擇,由於能夠CANCEL通常技使用(最佳例子蹲下輕斬),所以不論擊中對手也好、對手防禦也好,只要對手稍為靜止就立即使用,是為玄武之翁主力的必殺技之一。





# 玄武之咆吼

突進式的超奧義攻擊,雖 然出招速度較慢,不過因為持有 無敵狀態,所以作為先讀對空也 未嘗不可

■「玄武之飑風」主要用於連續技 (「力」劍質昇華對應超奧義或吹飛 蹴CANCEL)之中

### 熱功用

擾亂對手的移動技,共有後方(無功用·人)、對手面前(無功用·地)和對手頭上(無功用·天)三種位置供選擇,其中「無功用·地」是奇襲式的下段攻擊,而「無功用·天」則剛好相反,是突進式的中段攻擊,雖然兩者的速度並不算快,但是始終仍有一定的實用價值,對於一些反應表現不夠的對手,「無功用」的擾亂特性就最為有效。

#### **非译·世**

近距離攻擊,其中輕「龜舞、地」主要用於連續技(「力」劍質昇華對應技)和追打(DOWN攻擊)之上,至於重「龜舞、地」雖然同樣是連續技的重點(連繫「玄武之咆吼」和「玄武舞」),但是實用價值就有所不及。



■ 「技」 劍質的重「龜舞·地」 同樣可以連繫起奧義和亂舞奧義



■相信大家發夢也想不到就達防禦不能的挑 發也可以昇華往超奧義(可惜不是連續技)









### 玄武之怒

飛行道具潛在奧義,主要作為對空和截擊(COUNTER HIT) 對手之用,除了可以削死體力不繼的對手之外,也可以配合吹飛 蹴作為追打式的連續技攻擊。

# 對戰要點一輕斬用途變化多、「中」「下」「投擲」難捉摸!~

玄武之翁主力方面,對戰重點在於連續性極高的蹲下輕斬和判定強大的「釣果大良」之上。蹲下輕斬的實用價值想信拙者也不用多說,但是「釣果大良」的用途又確在於哪?假設「釣果大良」擊中對手後,對手的行動不外乎只有前轉、後轉(移動起身)、原地起身,以及跳躍四種選擇,其中前轉、後轉和原地起身均可以利用「釣果大良」近中遠三種距離特性克制,至於空中則可以放心使用「龜舞・天」,就算以上種種不能成功擊中對手,也能防止其想即時反擊的念頭。



■ 跨下輕斬後「龜 筮」及「無功用」是主 力戰中不可或缺的





■遠距離戰時,不防以「龜筮」牽 制對手,利用「釣果大良」作為奇 襲攻擊



#### MAGICAL LITTLE GIRL ~年少之陰陽師~ 一条 明

#### 特殊技

 符呪・唱閃
 一+B

 明流・路住
 空中下要素+C

 天文・墜宿曜
 空中近敵時C+D

 赤狸휁入
 倒地時按着START掣

#### 必殺技 <sup>式神・天空</sup>

劾鬼 ·泥田坊 → | \ + A or B or C 明流·鞠轉 劾鬼·泥田坊接地後按着 A、B或C掣不放 明流·踏住 効鬼·泥田坊後空中下要素+C(「技」劍質專用) 明流·鞠放 劾鬼·泥田坊接地後上要素+C 明流·鞠落 効鬼·泥田坊接地後下要素+C 明流·喧肥卑 劾鬼·泥田坊接地後上要素+A 明流·文鎮放 劾鬼·泥田坊接地後上要素+B 光明五十五靈符·右往左往 一 ↓ / + A (需要消耗劍質 GAUGE 量) 光明五十五靈符·天地無用 ー | / + B (需要消耗劍質 GAUGE 量) 光明五十五靈符·暗中摸索 効鬼・清姫 代替人形 → \ ↓ / ← + B (需要消耗劍質 GAUGE 量) 變化人形 ->1/-+C

天文·星之巡後 | | 要素+B

1 \→+ A or B

#### 昇華對應技

 天文·星之巡
 【 ↑要素 + C

 天文·掲北辰
 天文·星之巡後 ↓ ↑要素 + C

#### 超奧義

天文・轉北斗

式神・六合 ↓ノーノーー+ AB 同按

#### 潛在奧義

効鬼・百鬼夜行 →--/ \ →+ B

#### 亂舞奧義

文·數多之星属

#### 連殺斬表



#### 天文・墜宿曜

空中投,與楓的「一刀, 雷霆」同樣有着投技失敗動作, 而且更會出現倒地的效果。



#### SEE

利用倒地來增加劍質 GAUGE量的特殊技,主要用 於受傷倒地後使用,由於使 用後角色會出現比倒地時更 大的被攻擊判定,就連本身 不能作為追打之用的攻擊也 可以命中,所以在不必要的 情況之下選是少用為妙。



### 喜解 川

以通常按和連殺斬見稱的一条明,地上通常技主要集中於建礦和牽制性極高的蹲下輕斬身上,而對空和連續技的主力則放在蹲下(「技」劍質打上斬)和站立兩種重斬之中。至於空中戰方面,拙者建議使用下方判定極強的空中重斬,或者空中蹴(背中攻擊)作為連續技的引子。



■除了遠距離専用遍打(↑+C)之外、在近 敵時也可以使用>+B作為DOWN攻擊



■利用挑發作為先讀對空技,能令 對手心理造成很大的損害

#### 符呪 - 调一

令對手麻痺的特殊技,能連繫於連殺斬和應用於連續技之中,是「力」和「技」 劍質也不可或缺的攻擊。其中「符呪・唱閃」不單止可以同技CANCEL(符呪・唱閃 一符呪・唱閃),而且對手在版邊時,更可以利用吹飛蹴打高對手,然後目押「符 呪・唱閃」(之後DASH使用),如此類推,造成既簡單而容易的無限連續技。





2407.99.45

■對手在版邊時,利用吹飛鐵打高對手後目押「符呪· 閃」,造成無限連續技(對手氣絕量眩時重複以上動作)

#### 明流·踏住

連繫空中蹴的特殊技,其中劍質相異,性能也大有 不同,尤其是使用「技」或「極」劍質,情況就更加明顯。



■在跳起蹴攻擊時使用「明流・踏利用倒地來增加劍質 住」·就是簡單的中段技攻擊!



■空中職CANCEL往「明流・路住」後、更可以使用「効鬼・泡田坊」的四種追加技(「明流・噴肥皂」「明流・交鎮放」「明流・鞠放」「明流・鞠落」)、改要以重和特性

#### 式神・天空

遠程專用飛行道具,之所以謂遠程專用,是因為此招速度慢,而且被對手擋格後有着一定反擊機會,因此主要作為連續技和維持相方距離之用。其中「式神・天空」共分為遠近兩種射程,遠距離的威力較細,相反近距離的威力則較大。而「式神・天空」與一般飛行道具最大分野的地方是空中防禦不能,對於經常利用垂直跳躍(空中防禦)的對手就最為有效。



#### 劾鬼·泥田坊

突襲式攻擊,共分自方背後(A 掣)、對手背後(B掣),以及對手上方(A掣)、後退(B掣)和原地回轉 (C掣) 三種出現位置,其中着地後更 (C掣) 三種行動供選擇,其中前 可以輸入五種不同性質的追加技,以 進和後退均沒有攻擊判定,而 下就為大家簡略地介紹一下。



■劍質相異·「効鬼 泥田坊」的射出 角度也會有所不同

移動型追加技,共有前進 原地回轉性能則剛好相反帶有 攻擊判定,假若三者交替使用 得當,絕對能夠暗算一般心急 想反擊的對手。



迴避型追加技,主要作 為逃走之用,但是必須要「劾 鬼、泥田坊」接觸對手才會見 效,所以比較建議對手防禦 時使用。



泥田

突進型追加技具中劍質 相異,效果亦有所不同(「力」劍質 威力重視、「技」劍質速度重視)。

突襲型追加技,顧名思義, 主要用於突襲對手之用,雖然出招 速度快, 但是由於特殊性質欠奉 所以實用價值也相對不大。





明波・峰肥皂

操作型追加技,持有多段連 續的特性,至於控制上昇方向 (「劾鬼·泥田坊」接地後上要素+ A), 在對戰時有着一定的作用。

#### 光明五十五靈符

消耗劍質GAUGE量的專用技倆, 能令對手於一定時間內陷入混亂的狀 態,雖然攻擊距離有限,但是勝在出招 夠快,用於連殺斬後或連續技中效果不 俗。「光明五十五靈符」共分為掉轉左右 的「右往左往」(黃光)、掉轉上下的「天地 無用」(綠光),以及掉亂按掣的「暗中摸 索」(紅光)三種。





■利用身體所發出的顏色來辨別 「光明五十五靈符」之性質

近距離指令投,特點是發動時間較 慢,不過卻能應用於連續技之上,亦可以 利用通常技牽制對手防禦硬直中使用,是 一条明主力的必殺技之一。

#### 代替人形

消耗劍質GAUGE量 的當身技,由於不能反擊下 段、超奧義、潛在奧義和亂 舞奧義等攻擊,所以主要用 作對空之用。



■ 「代替人形」成功當身反擊後·能夠CANCEL 往部份必殺技解除硬直時間

#### 變化人形

變身技,能於一定時間 (10秒)之內幻化成對手的模 樣,不過只要受到對手的攻擊 也會立即打回原形,實用與否 就見仁見智。



■ 在前作中「變 化人形」只能模 仿對手的通常 技、然而今集 已可以使用對 手全般的必殺 技(超奥義、潛 在奥羲和亂舞 主義(例外)

## 天文・星之巡

上半身無敵的對空技,雖然對橫 判定細,不過由於是昇華對應技(1 HIT),或多或少也可以作為連續技之 用,其中共有連續重視、昇華專用的 「天文·揭北辰」和威力重視(增加劍質 GAUGE量)的「天文·轉北斗」兩種追 加技供選擇。



#### 式神·六合

威力絕大的超奥義攻擊,其中 下段的特性被删去,但是由於「式 神·六合」攻擊判定依然極強·所以 主要作為連續技或對空(對手後跳或 BACK STEP閃避) 之用。



■「式神·六 含」特性與很 多技倆同樣 受到劍質相 異所影嚮



劾鬼・百鬼夜行

義,雖然攻擊距離有限,但是勝在

出招速度夠快,作為連續技或對空

(對空「彈」後)使用效果不俗。

同樣是威力重視的潛在奧

## 對戰要點一通常必殺是近中距離的主 導、「符咒、唱問」是版邊的重點!~

近接戰主導的一条明,在中距離時主要利用遠程專用飛行道具「式 神·天空」作為牽制,利用變化多端的「劾鬼·泥田坊」(擊中對手時「明 鞠落」追打、對手防禦時「明流·鞠轉」逃走、對手追擊時「明流·鞠 落」或「明流・文鎮放」奇襲) 擾亂對手。另外對空方面,除了能夠使用可靠 的對空技「天文·星之巡」之外,利用蹲下重斬對空後使用「式神·天空」或 「式神·六合」作為維持距離和連續技也具有不俗的成效。





## BIG HEART ~陽氣羅漢~ 神崎 十三

發破 ↓ \ →+ A or B 1 \-+ C 瘦我慢 岩碎 --儲--+ C

鐵頭 選擇「技」或「極」 劍質時岩碎中 | \一+ C (能連續輸入三次)

摔倒 - \ | /--+ A

鉾殿 摔倒中↓ \→+ A (A 掣解拆) 掏摸漬 摔倒中 1 1→+B(B掣解拆)

-\!/-+B 狠打 狠打中! \--+ B 打得高遠 力使猛飛 打得高速中| \ →+ C 力使奔馳 狠打中 | \→+ C

#### 昇華對應技

搖動 +1 \ + A or B 鼻發癢 1/-+0

#### 昭 團

法務副! 大膽不敵(略)驚愕火山彈

| \-- | \--+ AB 同按 

狠打中!\一+ AB 同按

#### 潛在奧義

超激烈呆然(略)仰天大噴火 超激働!

1 \- 1 \-+ B 刮目!中一\ \ / --- ト |

類似前作「激

技之一,其中輕「搖動」主要

針對地面上的敵人,而重「搖

■除了連續和對空兩種特性之 外·「搖動」也可以作為DOWN 攻擊·遍打倒地中的對手

動」則對空對地兩者皆能。

震」的上段必殺

技,也是昇華對應

超鮮烈改善(略)自在大亂打 1 + A or B

#### 鼻發癢

利用噴嚏造成風壓攻 擊的技倆,雖然是昇華對 應技,但是卻不能用於連 續技之中,是截至今仍用 途不明的必殺技。



「狠打」的超奧義追加技, 雖然要求輸入時間也甚嚴苛, 可是威力絕大,一經掌握後好 容易就能應用於實戰之中。

「鉾礟」的超奧義追加 技,威力稍遜,主要用於連 繋潛在奧義「超激烈呆然(略) 仰天大噴火」。

「刮目!」的潛在奧義追 技,威力一般,至於實用與否 實屬見仁見智。



華)之用。



#### 對戰要點一取得制空權、利用 「投技!令對手無所適從!~ 打擊

以指令投為主的神崎十三,除了利用輕斬 作為牽制之外,打擊技「發破」也佔着一個極其重 要的地位,只要頻定對手近中距離的位置,成功 使用指令投「狠打」的機會也能大大提昇。

### 截藝解析

重視距離和威 力的神崎十三,在近 接戰中主力仍是以站 立輕斬作為牽制,而 速度快、距離遠、連 續重點的重斬則是其 中主軸,至於蹲下 職 吹飛蹴(→+C)

和遠距離重斬(→+B)是不可或缺的補助攻 ■在通常技中 擊,尤其使用「力」劍質時情況就更為明顯。神崎十三只得 另外空中方面,主要利用範圍大、威力高的 定由無新和聯放影,且再達當地和ADACKU 空中重斬和蹴攻擊,只要適當地配合DASH空技 跳起後使用,空對空戰就無往而不利。



近中距離制霸的「醱 破」,雖然用途不算廣泛。但 是勝在簡簡單單,非為連續技 或中距離牽制使用百利而無一



#### 廋我慢

硬體術狀態的直線移動 ,能於移動中CANCEL往 其他必殺技(部份投技除 外),主要作為突襲之用。



指令和性質獨特的必殺技,其中 「力」劍質為防禦不能技,利用「瘦我慢」近 接至對手面前時使用,有意想不到的效 果。至於「技」劍質則為中段技,雖然效果 稍遜,但是可以使用「技」劍質專用追加技 「鐵頭」,造出與「力」劍質「岩碎」同樣的防

禦不能攻擊。

驚愕火山彈



狠打

對空型指令投,能於「狼 打」、對空彈或吹飛蹴(一+C) 後使用,共有連繫超奧義的「鉾 毆」(解拆訊號為白色)和威力量 視的「掏摸潰」(解拆訊號為紅色) 兩種追加技攻擊, 是為神崎十三 重點必殺技之一。



■留意「摔倒」後、追加技攻擊之前 角色身上所發出的顏色·就可以輕。 易解拆迫加枝的攻擊

「搖動」的強化型超奧義,由於具有硬體術

的效果,所以同樣能針對於空中或地面上的對

手,威力極大,主要作為連續技(「力」劍質昇

具有硬體術效果的潛在奧義,威力強大,雖 然不能應用於連續技之中,但是仍可以利用「瘦我 慢」的移動效果,作為突襲和對空之用。



#### 類似前作「富獄」的地上用指令投,共有「打得高 遠」(「力使猛飛」)和「力使奔馳」兩種追加技攻擊,而

與「鉾毆」和「掏摸潰」最 不同的地方,就是不能 直接利用按掣來解拆 所以要求輸入時間也比 後者嚴謹得多。







# 人。遊戲 發售日:發售中 記憶: 2-15 BLOCK

RPG / ANALOG



上期广紹過此遊戲,不過且遊戲出了名是了行。 所以今下 一下這遊戲的「秘笈」(?)



# 新方法調合,新物品出現?

今作中有一個新的系統,就是「混和調合(プランド 調合)」和「全新調合(オリジナル調合)」。

「混和調合」是根據有關書上所記載的,將所需份量 作出調整,這個份量的調整是會直接影響到物品的品 質,分分鐘可能會有令物品的品質大幅上升,到時可以 將舊有的賣掉,以後用新的調合份量。

「全新調合(オリジナル調合)」則是可任由玩者選出 數種的原料、份量及所用的儀器,作個全新的調合,好 運的話可能會做出一些全新的物品也說不定, 不過成功 的機會率亦比較低。



## 人氣與名氣相負相乘



遊戲中有一個不經常見到的數值,就是這 個「人氣值」與「名氣值(名声)」, 這個數值有時 是會直接影響到事件及特別事件的出現。甚至 是有一個ENDING是會與他有直接的關係,所 以絕不可看小他,而這個數值變化最大的影響 就在於艾莉所取得的工作是否準時、快捷、品 ₫ 質好。

#### 名氣值增減條件

工作按時或提早完成:取得全數報酬+增加100名氣值 工作完成遲於約定日:取得原報酬的 50%+增加 80 名氣值

工作失敗:增加3名氣值

工作完成後得到褒賞:再增加5名氣值

#### 人氣值增減條件

工作完成: (30-當時人氣值)+道具的等級×6%的機會率增加1

工作失敗:無條件減2

工作完成後得到褒賞:無條件加1 工作完成後反被叱責:無條件減2

# 工作完成遲於約定: (10-道具的等級) × 5%的機會率減少1

# **低精存**,快去幫手啦

前作便有這個系統「僱用妖精做事」,今作這個系統依然存 在,不過比較複集,當玩者僱用他後,便得要命令他所做的工作, 否則他便會變成「臃員」,而且今作的妖精在僱用他一段時間後,便 會自動升級,當升到一定的級數後,便能成為妖精中最高級的「彩虹 色妖精」。當然,想僱用妖精的話一定要到妖精森林(所需時間:8



#### 僱用妖精费用

種頓	每月新全	工作速度
黑	20	艾莉的 1/7
茶	60	<b>艾莉的 1/7</b>
赤	70	艾莉的 1/6

橙	84	艾莉的 1/5
黄	105	艾莉的 1/4
綠	140	艾莉的 1/3
青	210	<b>艾莉的 1/2</b>
紺	420	艾莉的 1/1

## 地方介紹 (部份)



#### 學校及圖書館

各位有否記得學校內是有商店及一 所圖書館呢?其實商店也有不同的東西 賣,包括參考書、用具及材料;至於圖 書館方面則要有一定的知識及水準後, 才能由老師手中取得門匙,到時亦可入



#### 参考書的價格

	1章標
初級鍊金術課程 (初等鍊金術講座)	800
中級鍊金術課程(中等鍊金術講座)	1200
高級鍊金術課程(高等鍊金術講座)	1500
百料全書(総合百科事典)	1500
自製藥坊(自分で作れる薬)	1800
喜歡健康(健康だいすき)	1200
火藥之構造(火薬のしくみ)	1500



#### 北松 份 海板

त्रत तम ध्य	1月 1分	
材料名	價格 (	EACH)
星之碎片	50	
神秘水草	15	
夕柔施草	15	
菠菜	10	Janes Janes
祝福酒	14	à
竹	14	
魔法草	18	
蒜頭	20	
<u>M</u>	40	
國寶蟲的絲	100	

#### 飛翔亭酒吧

記不記得説過這處是主要交收工作 的地方呢?記得吧!不過除了交收工作 外,亦可聽取一些特別情報,每聽取一 次便要收100銀幣,這一點點的情報便可



© 1998 GUST CO., LTD.

# 化研究坊 遊戲研究坊 遊戲研究坊 遵

#### 用具的價格可於物品表中參巧

另外當艾莉購入參考書後,也不能一下子便將整本書看完的,因為有些題目本身是會超過艾莉本身的學歷及知識,所以要讓艾莉到達一定的知識值,才能會完一整本的書,現刊出艾莉要看完整本書所需的條件。

& z	第1章	第三章	第八卷	第4章	第5章
初級鍊金術課程	在學校購入時	知識 250 以上	X	×	×
中級鍊金術課程	在學校購入時	知識 280 以上	×	×	х .
高級鍊金術課程	在學校購入時	知識 420 以上	×	×	×
百料全書	在學校購入時	知識 320 以上	X	×	X
自製藥坊	在學校購入時	知識 300 以上	鍊金術 LEVEL 7 以上	達成女郎蜘蛛之巢事件	X
喜歡健康	在學校購入時	知識 400 以上	鍊金術 LEVEL 12 以上	×	X
火藥之構造	在學校購入時	達成千里之道也是一步事件	鎌金術 LEVEL 5 以上	×	×
貴族們的生活(貴族たちの生活)	鍊金術 LEVEL 9 以上	鍊金術 LEVEL 15 以上	鍊金術 LEVEL 18 以上	達成樂器的最高峰事件	X
我與炸彈(オレと爆弾)	鍊金術 LEVEL 12 以上	鍊金術 LEVEL 20 以上	鍊金術 LEVEL 23 以上	X	X
石的魅力(石の魅力)	鍊金術 LEVEL 10 以上	達成護身石事件	達成年輕時事件	×	X
常用星座占卜(汎用占星術)	鍊金術 LEVEL 13 以上	鍊金術 LEVEL 17以上	鍊金術 LEVEL 19 以上	х —	×
生命的氣息(生命の息吹)	達成何姆葡萄糖事件	鍊金術 LEVEL 15 以上	鍊金衡 LEVEL 19 以上	達成靜靜的給予事件	鍊金術 LEVEL 30 以上
酒雄之行程(酒造の行程)	達成萬病之藥事件	達成出售生命之水事件	製作出酒之源	鍊金術 LEVEL 25 以上	×

#### 武器屋

這處不用多說當然是專賣武器的地方, 不過在今作除了可以買武器防具外,亦可改造 防具及武器,而可以到改武器的地下室必需要 有下面三個條件:

- 1. 第1年的1月1日以後
- 2. 曾經在武器屋購物一次
- 3. 每個月達是3的倍數的日子(3日、6 日、9日、12日、15日、18日、21日、 24日、27日、30日)

達成這三個條件後,便可經地下通道到改造房間,找武器屋的大叔幫忙改武器,至於改的方式亦各有不同,各位不妨參照下表。

#### 武器屋出售商品

		The second secon
武器名	1番柱	β <sub>1</sub> *1
短劍	80	物理攻擊 +3
廣刃劍(広刃の剣)	300	物理攻擊+6
長劍	800	物理攻擊 +10、速度 -4
古拉星鋼劍(グラセン鋼の剣)	1800	物理攻擊 +18
朱乎他乎槍 (ズフタフ槍)	500	物理攻擊 +8、速度 -1
古拉星鋼槍(グラセン鋼の槍)	1800	物理攻擊 +14、速度 -2
木杖(木の杖)	100	物理攻擊+2、魔法攻擊+3
古拉星鋼杖(グラセン鋼の杖)	1500	物理攻擊+13、魔法攻擊-5
冒險者服裝(冒険者の服)	80	物理防禦+2
皮盔甲(皮のよろい)	400	物理防禦+4
鋼盔甲(プレート)	1000	物理防禦+10、速度-4
古拉星鋼盔甲(グラセン鋼の鎧)	2500	物理防禦 +13、速度 -2
聖騎士之劍(聖騎士のつるぎ)	×	物理攻擊 +20、魔法攻擊 +5、附加攻擊 +1
星與月之杖(星と月の杖)	×	魔法攻擊 +20、魔法防禦 +5、附加魔法回復 +3
陽與風之杖(陽と風の杖)	×	魔法攻擊+20、魔法防禦+5、附加魔法回復+3

#### 武器改造類別

想武器改造時,會有三種不同的改造方式,方別是:數值增加(数値 アップ)、屬性強化(属性の強化)及能力追加(能力の追加),每個不同的改 造或改造程度也會用不同的價錢,而出來的效果當然亦有差別,不過最重 要的是每件武器只能改造一次,所以想改造時要小心行事。

改造武器費用計算公式:(武器基本價格÷5)+500×(價格合計+1)

#### 數值增加

僧加墨	攻壓力變化	商格	
小	1~2	0.5倍	
中	3~4	0.8倍	
大	5~6	1.2倍	

#### 屬性強化

屬性	強化量	判定值	價格
火~風	小	10~19	0.5倍
火~風	中	20~39	1倍
火~風	大	40~59	1.5 倍
魔	小	10~19	0.5倍
魔	中	20~29	1倍
魔	大	30~39	1.5 倍

# - 大風吹、下雨天,還要戰鬥! - -

另外上次說過今作戰鬥場面是會有天氣影響的,今次就將其影響刊出來。

#### 各季節的天氣確率

春	夏	秋	ą.
50%	40%	50%	50%
10%	10%	10%	0%
30%	10%	10%	20%
0%	40%	20%	0%
10%	0%	10%	30%
	10% 30% 0%	10% 10% 30% 10% 0% 40%	10%         10%         10%           30%         10%         10%           0%         40%         20%

### ■■新舞台、新世界■■

今作除了原本的地方查魯本魯古外・亦有一個新的地方出場、名叫「卡斯他尼(カスターニェ)」、而有關該地方的關鍵人物、就是跳舞女郎羅瑪修・與她熟落後便可得知有關此地方的事,而且艾莉亦可到該處,現介紹一下該處可購入的物品。

#### 能力追加

道具類別	追加量	追加能力代號	價格
武器	小	1 . 2 .	1.5倍
器活	中	1 . 3 . 6 . 8	2.5倍
武器	大	1 . 4 . 5 . 7	3.5倍
防具	小	1 . 9 . 12 . 15	1.5倍
防具	中	1 . 10 . 13 . 16	2.5倍
防具	大	1 • 11 • 14 • 17	3.5倍

#### 雜貨店 出售物品

物品	價格
松樹的果肉 (針樹の果肉)	10
飛魚的翼 (羽魚の翼)	20
島魚之鬚(島魚のヒゲ)	80
雞泡魚 (風船魚)	40
夾夾(カスタニェッテ)	?
鹽(塩)	10
沙丘的沙 (砂丘の砂)	2

# 武器屋 出售物品

物面	價格
花魯刀(ファルカタ)	300
艾斯杜古(エストック)	640
重劍(エペ)	1000
卡滋巴魯基魯(カツバルゲル)	800
曲刀	1300
古利本(グレイプ)	2000
哈魯比魯多 (ハルベルト)	2400
可魯斯斯卡 (コルシスカ)	2500
白銀之杖(白銀の杖)	1500
盗賊之服 (盗賊の服)	800
護胸(胸当て)	750
反抗盔甲 (レジストメイル)	1000
重盔甲 (重鎧)	2500

#### 追加能力代號表

代號	能力名
1	輕量化(原裝備後令速度值變成一的現變成±0)
2	追加攻擊 1(攻擊時附加 Damage 10)
3	追加攻擊2(攻擊時附加 Damage 20)
4	追加攻擊 3(攻擊時附加 Damage 30)
5	追加防禦 1(被攻擊所受 Damage -4)
6	追加防禦2(被攻擊所受 Damage -8)
7	追加防禦 3(被攻擊所受 Damage -12)
8	體力回復1(每回合回復1HP)
9	體力回復2(每回合回復2HP)
10	體力回復3(每回合回復3HP)
11	魔力回復1(每回合回復1MP)
12	魔力回復2(每回合回復2MP)
13	魔力回復3 (每回合回復3 MP)
14	毒屬性(攻擊時附加20%令敵人中毒)
15	麻痺屬性(攻擊時附加 20% 令敵人麻痺)
16	睡眠屬性(攻擊時附加 20% 令敵人睡眠)
17	魅了屬性(攻擊時附加 20% 令敵人魅惑)

#### 收購物品

物品	價格
貓眼石的原石(猫目石の原石)	500
羅勒菜之鱗(ローレライの鱗)	400
千年龜之蛋(千年亀のタマゴ)	2000
晴天之炎(晴天の炎)	200
沙拉可牛奶(シャリオミルク)	100
沙拉可芝士(シャリオチーズ)	200

# 计遊戲研究坊 论研究均

## 特別事件表

日以繼夜的成果

重要的物件是

樂器演奏

出現條件 開始的一日 遊戲開始時必出

第1年9月2日~12月30日間在工房時會發生,另外在街中也會遇到他,之後到學校宿舍並到他的房間的話,可以僱用他做同伴。 來な断 実門

遇見「來狄斯·夫巴」事件五日後以上到學校便會自動發生,再過一天後便可到學校宿舍找愛謝露,懸瑪。 愛謝器·慧瑪 發生「愛謝露,慧瑪」事件後到她的房間,便得知會出現學期考試,另外亦可僱用愛謝露,慧瑪為同伴。 秘密的花團

每月的5、10、15、20、25、30日到飛翔亭便能見到跳舞女郎羅瑪修。 銀色的浮雲

發生「愛謝露·慧瑪」事件後每年7月21日~30日到學校告示板 考試範圍

第1年4月15日以後到飛翔亭,聽狄奧的傳聞,聽到這事後4月1日~30日及10月1日~30日間怪物出現率是0%。 討伐隊

發生「秘密的花圈」後第1年12月1日~第2年11月30日之間到學校商店與霧爾謝交談,當中有選項,被選的人友好值會1;相反的會1。 朋友的名字是

第1年2月1日以後從工房以外的地方回到工房,或從工房出外時每日40%機率發生。 Chain Memory

發生「Chain Memory」後三日以上,從工房到外門時每日 2% 機率發生。 若草還是生長時

參加過考試,並在考試後 30 日內到來狄斯房間,懂製造 level 2 以上的營養劑,手上沒有的話會被愛謝露爬頭。 新求被拘在母弱的懷中

第1年考試成績100位以內及考試終了10日以內;或者第1年9月1日~2月30日之間鍊金術在level5以上的話先生會自動走來。

來來或者南國樂器有 level 3 以上且與霧瑪蘭友好度有 60 以上·第1年3月1日以後 5、10、15、20、25、30 日任何一日到飛翔亭·之後戰鬥中可以使用樂器演奏。

曾參加過考試後與藝蘭謝交談三次以上,每年7月22日~27日間在工房,接受的話會立刻取得1000元並強制經過三天,拒絕的話學校商店會休息三天。

每年8月15日在工房發呆,參加試騰會會有特別畫面且經過一天,拒絕的話只會經過一天。 有天總會有美麗的回憶

去過「東之台地」1次以上,而且從狄因戶中聽得傳聞。 像寶石般的草

去過「艾菲爾洞穴」3次以上,而且從狄因口中驟得傳聞,之後每次到洞穴有10%機率發現鐘乳洞。 超級永遠的時空

與愛謝露友好度 20 以下且考試題目其中一個完全失敗,或者考試成績不足 20 分時發生,與愛謝露友好及艾莉人氣!,相反名氣 🕴 。 考試失敗的我

考試成績好於愛謝露且於 10 日內發生, 友好 35 以下友好 1; 友好 80 以上友好 1。 對手宣言

光榮與挫折 考試取得第一後 10 以內到來狄斯的房間,而且不可認識過達古拉斯。

沒參加考試 10 日內,與愛謝露友好值 30 以下友好 | : 與來狄斯友好值 80 以上友好 | 。 臆病者之後悔

有基姆以菇 99 個時,從街回到工房時會失去 10 個,且名氣值 1。 沒有火的地方有煙

回來的謎的阿姨 第1年1月1日以後到學校必發生 第1年1月1日以後到欣古尼杜先生房間 海急美娜先生

以前的二人 發生「海魯美娜先生」事件時初次到海魯美娜先生的房間

武鬥大會日到來狄斯的房間 超一下

不是大特舊嗎? 與露爾謝交談一次後,每年3月8.9日到學校商店。



#### 第2年

年輕的新娘1

年輕的新娘2

簡似主理

米露卡茜 夫魯比 傳統與格式

我現在嚴想做的事

器後的跳客市場

就練金術而寫

EXPLORER 大蔥原的盜賊們

阿姆葡萄糖

巴古保

-

以前取去的

寄生命ラガ

樂器的最高峰

傳說之怪盜 1 傳說之怪盜2

古拉星礦石 持有高級鍊金術講座且有人氣值20以上,第2年9月1日在工房。 第2年9月1日以後人氣值10以上狀態並聽到阿婆的謠言 蘖敬的人的謠言

秋閘

在街上聽到隨風鳥的事且有隨風鳥之羽 level 3,第2年以後的9月1日~10月15日之間每日20%機率發生,看到的話會取得隨風鳥之羽10枚。

發生「Chain Memory」事件及在街上聽到有關結婚式的事,之後每年4月1日~5月30日間到飛翔亭找狄因或者羅瑪修交談。

每年6月1日~17日或者19日~30日在工房時發生,常看過「年輕的新娘1」事件,另與愛謝霧有40友好值。

「年輕的新娘 2」事件中與愛謝露的友好值 39 以下,而且一人到教堂。

認識了米露卡西後經過五日以上,回答選項中選「快樂(楽しいよ)」或「一般(まあまあかな)」會與米露卡茜的友好度大幅「。

發生「傳統與格式」事件後五日以上,與米肅卡茜的友好度 25 以上時與她交談。

發生「我現在最想做的事」後經過15日以上的狀態到教堂找米露卡茜交談的話,每日80% 機率發生。

發生「海軍將校」事件,而沒有發生「はっちゃけた!」事件,而且認識達古拉斯的名字。第2年5月1日~6月17日或者6月19日~6月27日在工房。

第2年9月1日以後持有2500以上,離開飛翔亭時發生。 嚴差的相遇

發生「最差的相遇」後經過30日以上 海軍將校

第2年6月28日~30日間看過「最後的跳蚤市場」,而持有的斯古查魯金幣會變成 level 2。 謎之人謎之家

發生過「潛入會面室」或「謎之人謎之家」事件並經過10日以上 困惑時 密碼咕

人氣值 3 以上、名氣值 150 以上、鍊金術 level 5 以上,回到工房後每日 80% 機率發生。

發生「秘密的花園」後練金術有 level 10 以上,選來狄斯意見的話與他友好度 | 及愛謝露友好度 | ;選愛謝露的話情況相反。

出外警險次數 70 次以上,警險者有 level 20 以上而且比鍊金術高出 10 level ,回到工房後每日 50% 機率發生,到學校的話便一定發生。 有醫論者 level 25 以上而且完成古基學的工作 1 次以

鍊金術 level 10 以上或者學校成績 100 位以內時取得「密碼店」,以上三點成立的話 10 日內便會發生;另外名類值 200 以上必定發生。 混和調合

女郎蜘蛛的巢 持有參考書「自製藥坊」且知識值有700以上,另無發生過「以前的二人」

第1年1月8日以後從狄因的傳聞中得知未娜溫泉後、便到菲蘭山山頂採材料,到溫泉入浴的話可以回復所有疲勞且取得「未娜溫泉水」。 大地的恩賜 知識 1400 以上且看過「以前的二人」事件,之後到海魯美娜先生房間。 看到大片花田

小小的夢想

興羅瑪修交談1次以上且友好度50以上・第2年7月1日以後的毎月5、10、15、20、25、30日任何一天教生・潤「英俊的人及温暖的家庭(すてきな人と吸かい家総)」的話與羅瑪修友好度1。 月的魔力

與建古拉斯友好度 100 以上而且有「月之實」1 個以上,不可與來狄斯有愛情關係,達古拉斯吃了月之實後 15 日後會再來工房。

碟闡栩姿 真心的藥瓶

與米霧卡茜友好度 60 以上而且購入「亞典娜紋章」1 個以上,而且看過「煩惱羊群」事件。 疲勞度 100 以上時且與愛謝露友好度 30 以下時到學校時發生,之後 10 日後到學校時送禮給愛謝費的話友好度大幅 | 。

曾製造出 level 3 的物品一件,之後會取得「妖精的手環」而且可以到妖精之森。 新·新的相遇

被人推著走 取得妖精手環後初次到妖精森林,以後每次到妖精森林均可僱用妖精。 新·森林的恩賜 「新·新的相遇」發生30日以上, 達偶數月的5~10日發生

「新、森林的恩賜」發生30日以上,工房十分污糟時,達奇數月的5~10日發生,附出10或20元便會幫忙打擇。

**Enduring Renewal** 發生過「秘密的花園」且僱用妖精30日以上愛謝霧便會出場,之後再過20日且看過「以前的二人」事件,海魯美娜便會出場。 發生「阿姆葡萄糖」後30日以上,學校會出現熱鬧場面,之後到愛謝露的房間會聽到「狄亞・希美魯(デア・ヒメル)」的事。

發生「傳說之怪盜1」後1日以上,愛謝蕭提議捉犯人,阿姆葡萄糖知道犯人後10日以內出街時便得得只是貓所作的事。

到商店購物 10 次以上而且有沙拉可油 1 個以上便會發生 亞娜剩下的物品 豐作祈願

與雖瑪修友好度75以上且有3個以上兩雲之石,之後羅瑪修會有一個工作。用混和調合改變兩雲之石的品質及效果的話,每年6月1日~7月1日發生。

僱用妖精一人以上,沒有派過任何人到「裏靈森林(ヘウレンの森)」的狀態下自己到裏靈森林的話毎日 2% 機率發生。

裝備疾風竹笛 1 個以上,與羅瑪修友好度 70 以上,到飛翔學與羅瑪修交談每日 60% 機率發生。

持有圖書館密碼咭且有人氣值 15以上,之後可看酒造之行程。 裝備了南國樂器後到海魯美娜的房間,之後可看貴族們的生活。

# 遊戲研究坊

發生「混和調合」事件後製造出效力80以上的植物用營養劑1個以上,給營養劑20日後便會有回禮

在武器屋購物一次,第1年1月1日後每個月3的倍數日發生,之後每月的5、15、25日可以到武器屋改造武、防具。

看過「隱藏的地下室」且聽到「聲線大會」的事後,第2年以後2月1日~20日間發生。若根隨有關說話的話2月21日~3月10日可聽到有關聲線大會的謠言。

聖神的旋律 在「殺戮武器再出場」事件中強烈阻止武器店店主出場後的該年2月21日~3月10日發生

被説是説謊者 沒發生「聖神的旋律」且在「殺戮武器再出場」事件中強烈阻止武器店店主的話,在發生「殺戮武器再出場」事件中該年的2月23日~3月15日發生。

Hand to Hand 將物品賣回學校商店時發生,而且會隨時發生,選項中選「貓爸爸(ネコババ)」會取得金幣。 騎士的愛好 每月3、13、23日到飛翔搴遇到達古拉斯或僱用他,與達古拉斯友好值100以上必定出現。

手上持有爆彈而且能夠進入圖書館的狀態下到先生的房間時4%機率發生,使用效力59以下的爆彈去破壞的話名聲及人氣少許十;使用效力60以上速度及名驚!。 欣古尼杜先生的房同打不開: 妖精的麵包

僱用妖精 4 人以上且聽到街上有關妖精麵包的事後便想到用它來慰勞妖精們,可是最後發覺僱用妖精 4 人以上且有妖精輻包 1 個以上,他們是不能吃的。

發生「海軍將校」及「謎之人謎之家」,持有魯夫杜指環但沒有裝備,到城後會被違古拉斯阻止。

装備魯夫杜指環進入城內

大搖大擺入內 於「困惑時」事件中取得通行許可証 王位承繼問題 發生「看到大片花田」後到飛翔亭便會發生 國王的苦惱 憑「大搖大擺入內」事件入城內的會面室便可

扮死的國王 發生「王位承繼問題」及「國王的苦惱」事件時,艾莉手上持有「假死香」1個以上進入會面室。

是你做的? 發生「扮死的國王」事件後 10 日以上且在工房時

發生「是你做的?」事件後10日以上,之後到飛翔亭與狄奧、菲莉亞或古基魯其中一人交談。 新國王上位

天一確的古皇本皇帝 發生「新國王上位」後的 12 月 17 日在工房時便發生

發生「新國王上位」後的1月1日後在工房,而武器倉不能裝滿,之後便可取得「陽與風之杖」,而名聲及人氣均會大幅;。

名聲×人氣高於2000 且香過「隱藏的地下室」事件・選「頭髮的事(髪の毛のこと)」可以看「奇跡的醫學書」。

騎士的煩惱 1 發生過「張開翅旁」事件且與哈里修友好值 85 以上

騎士的煩惱 2 發生「輸士的煩惱 1」後 10 日以上・毎日 10% 機率發生・選「認為是戀愛問題(恋愛のことと思った)」便會發生「騎士的煩惱 3」・而且知識值 | 。 騎士的煩惱3

發生「騎士的煩惱 2」後經過 5 日以上,取得「只是看到你」經過 8 日以上到飛翔亭,每月 3、13、23 日發生

僱用哈里修而且友好值 95 以上,另手上沒有竹,而竹有 level 3。每年 5 月 15 日~ 9 月 15 日間到喜靈森林有 40% 機率發生。

發生繼「看到大片花田」事件,而且手上有雅典娜傷藥 2 個以上 | 鎌 ウ 小 瓶 1

謎文小瓶 2 發生「謎之小瓶 1」後經過 30 日以上,移動到學校 40% 機率發生,交出小瓶 3 日後會有少年來道謝,人氣名聲↑。

楚里 與沒有名的騎士交談 3 次以上,迷惑粉或者只是看到你有 level 3 以上

與米羅卡茜友好度 60 以上且火棒有 level 3 以上,第 1 ~ 3 年的 8 月 16 日~ 9 月 9 日間發生,接受工作且於期間完成的話便出現「芝土蛋糕與蠟燭 2」。 芝士蛋糕與蠟燭 1 芝士蛋糕與蠟燭2

發生過「芝士蛋糕與蠟燭1」事件,之後到 party 的話便會回復 HP 及 MP,無論去與不去人氣及名聲均 | 。

往夕陽的路 1 在認識羅瑪修的狀態下,第2年2月1日以後到飛翔亭,50%出現機率。 往夕陽的路2

在飛翔亭與菲莉亞交談過 1 次以上,乳酪飲品有 level 3 · 每月 3 · 13 · 23 日到飛翔亭,雖然沒有 10 個乳酪飲品,但會有 1200 元且人氣名擊 | 。

#### 第3年

菲莉亞的基礎 1

不要向跳舞女郎出手

沙拉可山羊

海急等鄉的議職

隱藏的地下室 殺戮武器再出場

はっちゃけた! 潛入會面室

背後的功勞者

海藻

只是竹

十田條件 重件

由黑暗而生者 曾僱用達古拉斯或艾狄魯古,也去過喜靈森林5次,從狄因聽過有關傳言之後,第3年的9月1日以後發生。

在沒有正僱用達古拉斯或艾狄魯古的狀態下,發生過「由黑暗而生者」後且將吸血鬼打倒後,再與達古拉斯或艾狄魯古交談時發生。 悲傷的里座 龍虎之戰 1

看過「豬朋狗友」事件後第1年4月1日以後到海魯美娜先生的房間。

離虎之戰2 發生「龍虎之戦 1」後經過 10 日以上,而出外時沒有增加地方「カスターニェ」的話,每年9月5日~11月 30 日間發生。

發生「龍虎之戰 2」後經過 20 日以上時到海魯美娜先生的房間,知識少許一。 戰鬥的真相 1

戰鬥之真相 2 發生「戰鬥之真相 1」後到欣古尼杜先生的房間,知識少許十。 真摯的友情 發生「戰門之真相2」後經過10日以上

跌下的紋章 與米露卡茜友好度 30 以上及鍊金術 level 30 以上,而且要有「飛天樑把」1 個以上,發生「半夜雷響」事件後 30 日以內到教堂。

全新調合 有鍊金術 level 24 以上且發生「混和調合」事件經過 10 日以上

中和劑! 首次使用全新調合而失敗時

有鍊金術 level 17 以上且在街上聽到有關幽霾的事 關書館的幽霧 黑水晶

發生過「以前的二人」及「全新調合」事件,曾賓過「產業廢棄物」給學校,而且鍊金術有 level 25 以上。

迎接的藥 看過「以前的二人」事件、懂得「雞泡魚之霉」level 3 且有鍊金術 level 25 以上。 讓身石 看過「石的魅力」且知識有2000以上,發生事件後可再看「石的魅力」第4章。 年輕時 看過「石的魅力」且知識有 2200 以上,發生事件後可再看「石的魅力」第 4 章。

看過「黑暗生物們」參考書而且知識有 2800 以上 在黑暗中生存

與米露卡茜友好度 80 以上,且僱用她出外冒險,每日 4% 機率發生,吃過後 HP、 MP 及疲勞度回復。 午飯時間

意外出名的人 人氣-15以下與達古拉斯友好度70以上到城

在飛翔亭與菲莉亞交談過 1 次以上,乳酪飲品有 level 3 ,每月3 、13 、23 日到飛翔亭,雖然沒有 10 個乳酪飲品,但會有 1200 元且人氣名聲!。

菲莉亞的臺鬱 2 在「菲莉亞的憂鬱1」事件中沒有交給她乳酪,乳酪飲品有10個以上,在菲莉亞常值日到飛翔亭。 菲莉亞的憂鬱3 發生「菲莉亞的臺體 1」或「菲莉亞的臺體 1」事件,乳酪飲品效力有 70 以上在菲莉亞常值日到飛翔事。 妖精與他的朋友

僱用妖精7人以上而且有2人在工房,沒有接任何工作,每日5%機率與妖精交談。 住在此處 1 發生「妖精與他的朋友」後挑出工房,與愛謝露友好度 50 以上到學校時會遇到她。 住在此處2

發生「妖精與他的朋友」後逃出工房,與愛謝露友好度 50 以下、與來狄斯友好度 80 以上,沒有與達古拉斯有愛情關係的話到學校時會發生事件。

繁星空下 在「住在此處 2」事件中拒絕住在來狄斯的房中

名聲 200 両名聲×人氣要 3000 以上・手上持有「解醉藥」1~15 個,還「提議趕出去(追い出すことを提案)」或「賣活生生槽把&縄(生きてるホウキ&ナワを売る」可看到事件。

裝備角笛到喜覷森林之後吹角笛,成功的話事件會出現。 發生過「海魯美娜先生」事件,且在學校圖書館發現秘密圖書室。

劣等生 参加考驗 3 次以上而且沒有任何一次是 200 名以上,人氣×名聲是 -1500 以下,與來狄斯友好度 90 以上。

黑暗之水 看過「以前的二人」及「全新調合」事件,懂 level 3 的喜比魯湖水,還有艾莉現在 HP 低於最高 HP 30 以上,之後再到海魯美娜先生的榮間。

水質污染問題 發生週「新·森林之恩賜」、「被人推著走」及「Enduring Renewal」事件後,持有淨化炭 20 個以上且人氣×名聖是 10000 以上,給淨化炭的話人氣名聲 | 。

狄奥的條件 1 發生「騎士的煩惱3」後經過1日以上,每月3、13、23日任何一天到飛翔亭。

發生「狄奧的條件 1」後經過5日以上 狄奥的條件 2

我的力就是這樣嗎? 發生「狄奧的條件 1」後最初的武鬥大會終結,僱用哈里修且武鬥大會終了後 10 日以內到飛翔亭。

古怪的二人 發生「狄奧的條件 2」後,每月3、13、23 日時是菲莉亞當值時發生。

發生過「大草原的盜賊們」且在武門大會參加或觀看過一次,與達古拉斯友好度 70 以上。 盗賊團本利天

認爆 1 發生過「盜賊團本利天‧夫利亞」事件,選項「現在交給(今渡す)」,同一事件發生後2日以上經過,「黑與白的心」效力80以上且與建古拉斯友好度70以上。 誤爆2 發生過「盗賊團本利夫・夫利亞」事件・選項「現在交給(今設す)」・同一事件發生後2日以上總過・「黑與白的心」效力79以上且與達古拉斯友好度70以上。



# 研究均

#### 第4年

事件

留班? 隱巴!新時代到來時

被討嫌的人是多麼辛苦

億大的海的力1

偉大的海的力2

**備大的海的力3** 

太活潑的掃把

向尊敬的人的第一步

謎之小瓶的正體

醫者的目標 命運的一個月前

命運之日1

命獲之日2

與露爾謝交談 2 次以上,還沒製作過 level 4 以上的物品,第 4 年 311 日~7 月 30 日間到學校的商店便會發生。

持有「幸福酒」1 枝以上,而難距最後所製作的幸福酒的日子超過 300 日以上,之後飛翔事會實下它

名聲×人氣是-4500以下而持有「產業廢棄物A」70個以下的狀態下在工房、發生這事件的話「產業廢棄物A」會增加10個。

懂生髮劑『海藻』level 2 以上,發生揭「躁藏的地下室」,如果持有『海藻』並立刻給他的話便立刻取得 1000 元及人氣名聲 1 。

發生「偉大的海的力1」時立刻將『海藻』交給他後3~9日間

發生「偉大的海的力1」後10日以上

持有 level 3 以上而效力 29 以下的基露古壺 1 個以上

持有 level 3 以上的活生生的排把且發生過「全新網合」

製作出 level 3 的艾莉基斯魯劑後學校找欣古尼杜先生 發生「謎之小瓶」事件後,在「向尊敬的人的第一步」發生時找海魯美娜先生。

艾莉基斯魯劑 level 3、特效藥 level 3、 MEGA 爆彈 level 3,當中任何一個有 level 3 且經過 10 日以上,正直度會變成 7。

第4年8月1~19日間與來狄斯或愛謝露的友好度有95以上

成績在 150 位以下且沒有製作過 level 4 以上的物品時在第 4 年 8 月 30 日發生,選「留班 1 年 (一年留年)」的話便會再繼續一年;選「選學」的話便會到 bad-end。 成績在 250 位以下且沒有製作過 level 3 以上的物品時在第 4 年 8 月 30 日發生,選「5 年留學」的話便會再繼續五年;選「選學」的話便會到 bad-end。

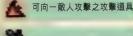
成績在 20 位以內或者成績是第 1 位 · 且有製作過 level 7 以上的物品時 · 在第 4 年 8 月 30 日發生 · 選「進學」的話便會再繼續兩年;選「卒業」的話便會到 ending 。

#### 物品表

## 表中小型icon註釋:



可向全體敵人攻擊之攻擊道具



補給我軍一人之HP或MP之道具



對敵方或我方一人使出特殊效果之



#### 🦒 所有角色可裝備而裝備後經常維持著效果的裝備



對敵方或我方全體使出特 殊效果之道具



只有主角可裝備而裝備後經常維 持著效果的裝備



於戰鬥以外時對我方使出特殊效 果之道具



補給我軍全員之HP或MP





#### 道具調合表

註:下表所表示的消費MP及所需日數是以一件作準。

#### 赤屬性 (赤の属性)



	<b>道具名稱</b>	製作必要level	消費 MP@	所需日數@	所需材料	所需儀器
	1.加路尼岩(カノーネ岩)	×	×	×	X	×
	2.慧星石(コメート原石)	×	X	×	X	×
	3.刺果 (ニューズ)	×	×	×	X	×
ľ	4. 黄金色的岩(黄金色の岩)	×	X	×	×	×
•	5.古拉星化石(グラセン鉱石)	×	×	×	×	×
	6.多籣之舌(ドナーンの舌)	×	х	×	×	×
ľ	7.妙娜溫泉水(ミュラ温泉水)	×	Х	×	×	×
ľ	8.吸血牙(吸血のキバ)	×	Х	×	X	X
ľ	9.月之果實(月の実)	×	X	×	× · · ·	×
ľ	10.星之碎片(星のかけら)	×	×	×	X	×
ľ	11.地底湖水銀(地底湖の溜まり)	×	×	×	×	×
ľ	12.爆弾(クラフト)	6	3	1	刺果 2.0	磨碗
	13.松樹的果實(針樹の果実)	×	×	×	×	×
	14.千年難的蛋 (千年亀のタマゴ)	×	×	×	×	×
ľ	15.貓眼石的原石(猫目石の原石)	×	Х	×	×	×
	16.紅中和劑(中和剤(赤))	6	1	1	加路尼岩 1.0	×
ľ	17.靈魂吸食者(ガイストボーラ)	14	15	3	吸血牙 1.0、蛇皮 1.0、紅中和劑 2.0	磨碗
ľ	18.火棒(ロウ)	6	6	1	蜂巢 1.0、可燃沙 1.0、綠中和劑 1.0	離心機
	19.月之沙(月の砂)	6	6	1	月之果實 2.0	磨碗
	20.可燃沙 (燃える砂)	6	1	1	加路尼岩 1.0	磨碗
	21.傳播吸食者(ブルートボーラ)	14	15	3	吸血牙 1.0、蝙蝠翼 1.0、紅中和劑 2.0	磨碗
	22.火箭(ロケット)	12	8	3	古拉星化石 2.0、研磨劑 1.0、紅中和劑 1.0	鉗、精工用具
	23.星之沙(星の砂)	12	3	5	星之碎片 2.0	離心機
	24.熱風布袋 (熱風の布袋)	7	6	2	可燃沙2.0、國寶蟲之絲3.0、紅中和劑1.0	精工用具
	25.火球(フラム)	8	4	1	可燃沙2.0、火棒1.0	磨碗

# 游戲研來出灣

	manual M.		garante-Ann	26.絲帶(リボン)	×	(	17	3	貓眼石 1.0、國寶蟲之絲 4.0、紅中和劑 1.0	精工用具
	1 1 1 3 T	TO A	7	27.MEGA爆弾(メガクラフト)	1:		6	2	爆彈4.0	天秤
		1		28.螺絲批 (ネジ回し)		2	12	3	古拉星化石 1.0、研磨劑 2.0、紅中和劑 1.0	氣袋、鉗
- A	26.	(thencount)	28.	29.隕石 (メテオール)	1	0	16	3	星之沙 3.0、雨雲之石 2.0、紅中和劑 1.0	氣袋、反射爐
15	-	21.	-	30.阿魯姆腕輪(アルムバンド)	2	0	18	4	慧星 2.0、貓眼石 2.0	放大鏡、精工用具
-	3			31.惡魔的氣息 (悪魔の息吹)	1	8	15	3	黄金色的岩 2.0、紀姆以菇 2.0、紅中和劑 1.0	磨碗
	-		20	32.命運之星(運命の星)	1	8	15	3	星之碎片 3.0、蝙幅翼 2.0、紅中和劑 2.0	氣袋、反射爐
257	30.	31.	32.	33.幸運之星(幸運の星)	18	8	15	3	星之碎片 3.0、蛇皮 1.0、紅中和劑 2.0	氣袋、反射爐
K		-	1 5	34.慧星(コメート)	2	4	21	10	慧星石 2.0、紅中和劑 1.0、研磨劑 3.0	×
1	(2)			35.福特火球(フォートフラム)	20	0	5	5	火球 4.0、可燃沙 1.0	天秤
	24		36.	36.液化溶劑(液化溶剤)	20		7	2	地底湖水銀 3.0、火棒 3.0	過濾器、玻璃器皿
91.	34.	35.	00.	37.貓眼石(猫目石)	18		6	2	貓眼石原石 2.0、研磨劑 3.0、紅中和劑 1.0	×
4	-	emanus Pila		38.旋風袋 (つむじ袋)	18	_	18	3	熱風布袋 2.0、雨雲之石 1.0、紅中和劑 1.0	精工用具
4	क्र	13	Egent 1	39.月之吊飾(月のペンダント)	20		20	4	月之沙 2.0、貓眼石 1.0	放大鏡、精工用具
	38.		40.	40.星之頸鏈(星のネックレス)	20		20	4	星之沙 2.0、慧星 1.0	放大鏡、精工用具
	00,	39.		41.MEGA 火球(メガフラム)	24		16	9	火球 2.0、可燃沙 3.0、火棒 1.0	天秤
4	Account			42.虹色聖水(虹色の聖水)	26		16	6	液化溶劑 1.0、慧星 1.0	玻璃器皿、離心機
1	The same	5		43.晴天之炎(晴天の炎)	14	4	20	2	國寶蟲之絲 1.0、可燃沙 2.0、火棒 2.0、紅中和劑 1.0	反射爐
3		-	3	青島性(青の属性 1.起比魯湖水(ヘーベル湖の水) 2.飛魚之翼(羽魚の翼)		×	×	×		×
	2	6	4.	3.雅典娜紋章 (アルテナの紋章)		×	×	×		×
	When the	3.		4.母貝殼(ムッシェル)	×	×	×	×		X
A	95	games,	1	5.謝古拉斯草(ゼグラス草)	×	×	×	×		X
		3	7	6.神秘水草(ミスティカ)	×	×	×			×
	6.	Loui	8.	7.羅勒菜的鱗(ローレライの鱗)		×	×	×		×
		7.	1	8.世界靈魂(世界靈魂)	×	×	×	×		×
	200	-		9.島魚的鬚(島魚のヒゲ)	×	×	×	×	The state of the s	×
	10.	-	12.	10.寶石草種子(宝石草のタネ)	×	×	×	×		×
	10.	11.	Department of the	11.神秘水草之葉(ミスティカの美		10	3	1		××
	1	10010	The state of the s	12.青中和劑(中和剤(青))	8	1	1	×		×
	20 mg 2	2,		13.雞泡魚(風船魚)	×	Х	×	×		×
	14.	Î	16.	14.夾夾(カスタニェッテ)	5	1	1	姆貝	殼 2.0	放大鏡、精工用
9	7000	15.	1	15.蒸溜水(蒸留水)	6	1	1	起比	魯湖水 2.0	過濾器
1	1	-		16.魅惑粉(魅了の粉)	12	4	1		菜的鱗 1.0	磨碗
	10	+ 3.5	20.	17.雅典娜之水(アルテナの水)	8	4	1		水 3.0、菠菜 1.0、綠中和劑 1.0	磨碗、過濾器
Ġ	18.	19.	20.	18.營養劑(栄養剤)	12	8	1		水 2.0 、青中和劑 1.0 、笑菇 2.0	過濾器
Y		Talling &		19.解醉藥(酔い止めの薬)	13	14	2		草菇 2.0、神秘水草 1.0、青中和劑 2.0	過濾器、單手鍋
	de la			20.回復藥(リペアミン)					劑 1.0、蒜頭 1.0、青中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿
	22.	-	24.	21.巴魯飛姆(パルフューム)	15	14			粉 3.0	精工用具
		23.	general Sale	22.眼藥水(眼力目薬)	15	14	2		水草之藥 1.0、奶粉 2.0、酒樹樹液 1.0、緣中和劑 1.0	
		Submission of the last	3	23.精靈光球(精霊の光球)	14	6	1		水 1.0 、 青中和劑 1.0 、 雨雲之石 1.0	×
1 m	1			24.飛魚扇(羽魚扇)	18	13	1	飛魚	之翼 2.0、國寶蟲之絲 2.0、青中和劑 3.0	精工用具
		4						-	CATALON DE LA LINE DE	
	26.	L	28.	25.解毒劑(解毒剤)	8	3	1	酒樹	樹液 2.0、起比魯湖水 1.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿
<b>36</b> 300	26.	27.	28.	25.解毒劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布)	8 16	3 15	3	酒樹	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗
<b>3</b> 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	26.	27.	F ·	25.解毒劑(解毒剤)       26.精神濕布 (精神の湿布)       27.魅惑魚竿 (魅了の釣り竿)	8 16 10	3 15 7	3	酒樹 魔法 竹 1.0	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具
<b>26</b>		27.	28.	25.解毒劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬	8 16 10 ) 18	3 15 7 10	3 1 4	酒樹 魔法 竹1. 雅典	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 離心機、磨碗
	26.	27. 31.	E CONTRACTOR	25.解毒劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液)	8 16 10 ) 18 20	3 15 7 10 20	3 1 4 2	酒樹 魔法 竹 1.0 雅典 蒸溜	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 離心機、磨碗 氣袋、反射爐
			E CONTRACTOR	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心)	8 16 10 ) 18 20 8	3 15 7 10 20 15	3 1 4 2 4	酒樹 魔法 竹1. 雅典 蒸溜	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 離心機、磨碗 氣袋、反射爐 玻璃器皿、反射
No one of the last			E CONTRACTOR	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心) 31.力量濕布(力の湿布)	8 16 10 ) 18 20 8 16	3 15 7 10 20 15 15	3 1 4 2 4 3	酒樹 魔法 竹1. 雅典 蒸溜 魔法 召由	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 雕心機、磨碗 氣袋、反射爐 玻璃器皿、反射 磨碗
			E CONTRACTOR	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心) 31.力量濕布(力の湿布) 32.生髪水「海藻」(育毛剤「海藻」	8 16 10 ) 18 20 8 16 ) 1	3 15 7 10 20 15 15	3 1 4 2 4 3 1	酒樹 魔法 竹 1.1 雅典 蒸溜 魔法 召由!	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿磨碗 機仔、精工用具雕心機、磨碗 氣袋、反射爐玻璃器皿、反射磨碗
	30.		32.	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心) 31.力量濕布(力の湿布) 32.生髪水「海藻」(育毛剤「海藻」 33.眾神之蒼雷(神々のいかづち	8 16 10 ) 18 20 8 16 ) 1	3 15 7 10 20 15 15 4 8	3 1 4 2 4 3 1 4	酒樹 魔法 竹1. 雅典 蒸窟 召由 精靈	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 雕心機、磨碗 氣袋、反射爐 玻璃器皿、反射 磨碗 ×
20 mm	30.	31.	32.	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心) 31.力量濕布(力の湿布) 32.生髪水「海藻」(育毛剤「海藻」 33.眾神之蒼雷(神々のいかづち 34.魔法槌仔(魔法のトンカチ)	8 16 10 ) 18 20 8 16 ) 1	3 15 7 10 20 15 15 4 8 14	3 1 4 2 4 3 1 4 3	酒樹法 竹1. 雅典 蒸法 召由	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0 光球 1.0、研磨劑 1.0、青中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 雕心機、磨碗 氣袋、反射爐 玻璃器皿、反射 磨碗 水 椎仔、精工用具
	30.	31.	32.	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心) 31.力量濕布(力の湿布) 32.生髪水「海藻」(育毛剤「海藻」 33.眾神之蒼雷(神々のいかづち 34.魔法槌仔(魔法のトンカチ) 35.吊飾(ペンダント)	8 16 10 ) 18 20 8 16 ) 1 ) 22 12 21	3 15 7 10 20 15 15 4 8 14	3 1 4 2 4 3 1 4 3 8	酒樹法 竹1.1. 雅典 麗古由	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0 光球 1.0、研磨劑 1.0、青中和劑 1.0 木 3.0、飛魚之翼 2.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 雕心機、磨碗 氣袋、反射爐 玻璃器皿、反射 磨碗 × 槌仔、精工用具 放大鏡
No over Millions of Ph	30.	31. 35.	32.	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心) 31.力量濕布(力の湿布) 32.生髮水「海藻」(育毛剤「海藻」 33.眾神之蒼雷(神々のいかづち 34.魔法機仔(魔法のトンカチ) 35.吊飾(ペンダント) 36.只是看到你(君しか見えない)	8 16 10 ) 18 20 8 16 ) 1 ) 22 12 21 21	3 15 7 10 20 15 15 4 8 14 14 22	3 1 4 2 4 3 1 4 3 8 6	酒樹 魔法 竹 1.1 雅	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0 光球 1.0、研磨劑 1.0、青中和劑 1.0 本 3.0、飛魚之翼 2.0、綠中和劑 1.0 草種子 1.0、羅勒菜的鱗 3.0、青中和劑 1.0 粉 3.0、麻痺藥 1.0、青中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗、玻璃器皿 槌仔、精工用具 雕心機、反射爐 玻璃器皿、反射炉 磨碗 × 槌仔、精工用具 放大鏡 磨碗、玻璃器皿
	30.	31.	32.	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心) 31.力量濕布(力の湿布) 32.生髪水「海藻」(育毛剤「海藻」 33.眾神之蒼雷(神々のいかづち 34.魔法槌仔(魔法のトンカチ) 35.吊飾(ペンダント) 36.只是看到你(君しか見えない) 37.不思議的光球(不思議な光球	8 16 10 ) 18 20 8 16 ) 1 ) 22 12 21 21 ) 21	3 15 7 10 20 15 15 4 8 14 14 22 18	3 1 4 2 4 3 1 4 3 8 6 4	酒樹 魔法 竹1.1 雅典 屬法 門	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0 光球 1.0、研磨劑 1.0、青中和劑 1.0 華種子 1.0、羅勒菜的鱗 3.0、青中和劑 1.0 粉 3.0、麻痺藥 1.0、青中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 雕心機、反射爐 玻璃器皿、反射 磨碗 × 槌仔、精工用具 放大鏡 磨碗、玻璃器皿 ×
No.	30.	31. 35.	32.	25.解審劑(解毒剤) 26.精神濕布(精神の湿布) 27.魅惑魚竿(魅了の釣り竿) 28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬 29.世界靈魂液(世界霊魂液) 30.白與黑的心(白と黒の心) 31.力量濕布(力の湿布) 32.生髮水「海藻」(育毛剤「海藻」 33.眾神之蒼雷(神々のいかづち 34.魔法機仔(魔法のトンカチ) 35.吊飾(ペンダント) 36.只是看到你(君しか見えない)	8 16 10 ) 18 20 8 16 ) 1 ) 22 12 21 21	3 15 7 10 20 15 15 4 8 14 14 22	3 1 4 2 4 3 1 4 3 8 6	酒樹法1.1 雅典 選法由 魔召日 墓希石 寶 魅 養 五 墓 養 乳	草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0 娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0 水 8.0、世界靈魂 8.0 草 4.0、謝古拉斯草 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0 斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0 光球 1.0、研磨劑 1.0、青中和劑 1.0 本 3.0、飛魚之翼 2.0、綠中和劑 1.0 草種子 1.0、羅勒菜的鱗 3.0、青中和劑 1.0 粉 3.0、麻痺藥 1.0、青中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿 磨碗 槌仔、精工用具 雕心機、反射爐 玻璃器皿、反射 磨碗 × 槌仔、精工用具 放大鏡 磨碗、玻璃器皿

45.

	11/2200 E /H/2] ( 4 4/0 [H/] 0 2 /] ( /					^
	2.飛魚之翼(羽魚の翼)	×	×	×	×	×
	3.雅典娜紋章 (アルテナの紋章)	×	×	X	×	X
	4.母貝殼 (ムッシェル)	×	×	X	X	X
	5.謝古拉斯草(ゼグラス草)	×	×	X	×	×
	6.神秘水草 (ミスティカ)	Х	х	×	×	×
	7.羅勒菜的鱗(ローレライの鱗)	×	×	×	×	X
	8.世界靈魂(世界靈魂)	×	×	X	×	×
	9.島魚的鬚(島魚のヒゲ)	×	×	Х	×	×
	10.寶石草種子(宝石草のタネ)	×	×	×	×	×
ľ	11.神秘水草之葉(ミスティカの葉	)	10	3	1	× ×
ľ	12.青中和劑(中和剤(青))	8	1	1	X	×
ľ	13.雞泡魚(風船魚)	×	×	×	X	×
ľ	14.夾夾(カスタニェッテ)	5	1	1	姆貝殼 2.0	放大鏡、精工用具
	15.蒸溜水 (蒸留水)	6	1	1	起比魯湖水 2.0	過濾器
	16.魅惑粉 (魅了の粉)	12	4	1	羅勒菜的鱗 1.0	磨碗
	17.雅典娜之水(アルテナの水)	8	4	1	蒸溜水 3.0、菠菜 1.0、綠中和劑 1.0	磨碗、過濾器
	18.營養劑(栄養剤)	12	8	1	蒸溜水 2.0、青中和劑 1.0、笑菇 2.0	過濾器
	19.解醉藥 (酔い止めの薬)	13	14	2	古怪草菇 2.0、神秘水草 1.0、青中和劑 2.0	過濾器、單手鍋
-	20.回復藥(リペアミン)	18	14	3	營養劑 1.0、蒜頭 1.0、青中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿
-	21.巴魯飛姆(パルフューム)	15	14	4	魅惑粉 3.0	精工用具
-	22.眼藥水(眼力目薬)	15	14	2		天秤、玻璃器皿
-	23.精靈光球(精霊の光球)	14	6	1	蒸溜水 1.0 、青中和劑 1.0 、雨雲之石 1.0	X
	24.飛魚扇(羽魚扇)	18	13	1	飛魚之翼 2.0、國寶蟲之絲 2.0、青中和劑 3.0	精工用具
	25.解毒劑 (解毒剤)	8	3	1	酒樹樹液 2.0、起比魯湖水 1.0、綠中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿
•	26.精神濕布 (精神の湿布)	16	15	3	魔法草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0	磨碗
	27.魅惑魚竿 (魅了の釣り竿)	10	7	1	竹 1.0、羅勒菜的鱗 1.0、綠中和劑 2.0	槌仔、精工用具
	28.雅典娜傷藥(アルテナの傷薬)	18	10	4	雅典娜之水 2.0、沙拉可油 3.0、營養劑 2.0、綠中和劑 1.0	
	29.世界靈魂液(世界霊魂液)	20	20	2	蒸溜水 8.0、世界靈魂 8.0	氣袋、反射爐
	30.白與黑的心(白と黒の心)	8	15	4	魔法草4.0、謝古拉斯草2.0、祝福酒2.0、綠中和劑1.0	玻璃器皿、反射爐
	31.力量濕布 (力の湿布)	16	15	3	召由斯草 3.0、魔法紙 2.0、神秘水草 2.0、綠中和劑 1.0	磨碗
ľ	32.生髮水「海藻」(育毛剤「海藻」)	1	4	1	召由斯草 8.0、謝古拉斯草 5.0、竹 3.0、綠中和劑 1.0	磨碗
-	33.眾神之蒼雷(神々のいかづち)	22	8	4	精靈光球 1.0、研磨劑 1.0、青中和劑 1.0	×
Ī	34.魔法槌仔(魔法のトンカチ)	12	14	3	愛希木 3.0、飛魚之翼 2.0、綠中和劑 1.0	槌仔、精工用具
-	35.吊飾 (ペンダント)	21	14	8	實石草種子 1.0、羅勒菜的鱗 3.0、膏中和劑 1.0	放大鏡
	36.只是看到你(君しか見えない)	21	22	6	魅惑粉 3.0、麻痺藥 1.0、青中和劑 1.0	磨碗、玻璃器皿
Ī	37.不思議的光球(不思議な光球)	21	18	4	精靈光球 1.0	X
	38.基魯古壺 (ゲヌーク壷)	20	20	8	鐘乳石3.0、飛魚之翼2.0、青中和劑2.0、雨雲之石4.0	油燈、氣袋
-		18	16	1	神秘水草之葉 1.0、水粉畫樹的炭 2.0、蒸溜水 3.0、膏中和虧 2.0	過濾器
_	40.眾神的石像(神々の石像)	24	26	4	眾神之着雷 2.0	放大鏡、精工用具
miles	41.難泡魚毒 (風船魚の毒)	23	5	5	難泡魚 1.0	軍手鍋
-	11.11.11.11	21	30	7	神秘水草之茶 1.0、雅典娜之水 1.0、營養劑 1.0、解毒劑 1.0	
	43.艾莉其斯魯劑(エリキシル剤)		30	12	神秘水草之茶 2.0、雅典娜傷藥 2.0、水粉畫樹的炭 3.0、青中和劑 3.0	
	44.千年龜護符(千年亀のお守り)		24	5	千年龜的殼 1.0、姆貝殼 2.0、祝福酒 1.0、綠中和劑 1.0	磨碗、油燈
-	45 精霊之源(精霊のたみだ)			Q	世界露迪游20	ME AR VITAE

# 

				1 3		
W	綠屬性(緑の属性	t)				
		L/				×
	1.愛希木(アイヒェ)	×	×	×	X,	×
3.	2.笑菇(オニワライタケ)	X	×	×	×	×
2.	3.沙拉可奶(シャリオミルク)	×	×	×	×	×
A MARIN AND AND AND ADDRESS OF THE PARTY AND A	4.杜紀魯哈(ドンケルハイト)	×	Х	×	X	×
	5.海膽(うに)	X	Χ.	×	×	×
5. 8.	6.酒樹樹液(お酒の木の樹液)	X	X	×	X	×
6.	7.召由斯草(ズユース草)	X	×	×	×	×
	8.蜂巢 (ハチの巣)	X	X	×	×	×
11	9.波尼波尼玉(ぷにぷに玉)	X	X	×	X	×
9.	10.幸福葡萄(幸福のぶどう)	X	×	×	×	X
	11.祝福酒(祝福のワイン)	X	×			×
1927 38 6	12.竹(竹)	×	×	×	×	×
15.	13.菠菜(ほうれんそう)		×			×
13.	14.四葉草(四つ葉の詰め草)	Х	×	×	X	×
	15.絶滅前果實(絶滅寸前の実)	X	×	×	×	×
TOT THE SECOND	16.魔法草(魔法の草)	×	×	×	X	×
17	17.Level 1 海騰(LV1うに)	5	2		海腊 2.0 蜂巢 2.0	難心機
18.	18.蜂蜜(ハチミツ)	7	1	1	魔法草 1.0	X
	19.綠中和劑(中和剤 (緑))	6	1	1	%	離心機
	20.沙拉可油(シャリオ油)	8	1		酒樹樹液 1.0、笑菇 2.0、紀姆以菇 2.0、綠中和劑 2.0	過濾器、單手鍋
21.	21.古怪草菇汁(怪しいキノコ汁		3	1	沙拉可奶 2.0、波尼波尼玉 1.0	玻璃器皿
22.	22.奶粉 (粉ミルク)	8	2	1	酒樹樹液 2.0	難心機
	23.酒之本(お酒のもと)	7	5	2	魔法草 2.0、蜂蜜 2.0、奶粉 2.0	磨碗、油燈
7 27	24.雪芳蛋糕 (カステラ) 25.妖精麵包 (妖精パン)	6	35	1	山羊角 1.0、蜂巢 1.0、竹 1.0、綠中和劑 1.0	槌仔、鉗
25. 28.		6	1	4	沙拉可奶 2.0	離心機
26.	26.乳酪(ヨーグルト)		4	1	沙拉可奶 2.0	離心機、過濾器
	27.沙拉可芝士 (シャリオチーズ 28.木雞 (木鶏)	6	8	2	愛希木 2.0 、研磨劑 1.0 、綠中和劑 1.0	油燈
31.	29.植物用營養劑(植物用栄養剤		5	1	魔法草 3.0、竹 1.0、雅典娜之水 1.0、綠中和劑 1.0	磨碗
29. 32.	30.乳糖(乳糖)	6	7	2	沙拉可奶 1.0	離心機
	30.乳橋(乳精)	9	8	2	愛希木 2.0	磨碗
	32.芝士蛋糕(チーズケーキ)	22	20	1	雪芳蛋糕 2.0、沙拉可芝士 2.0、乳酪 1.0、乳糖 1.0	反射爐
35.	33.乳酪飲品(ヨーグルリング)	9	2	3	乳酪 2.0、松樹的果實 2.0、綠中和劑 1.0	玻璃器皿
34.	34.冒險者的酒(冒険者のお酒)	13	12	2	酒之本 2.0、神秘水草 4.0、乳糖 1.0、綠中和劑 2.0	玻璃器皿
Want of the same o	34.首際看的階(冒険者のお酒)	20	10	2	冒險者的酒 1.0、酒之本 2.0、蛇皮 1.0、綠中和劑 2.0	玻璃器皿
	36.活生生的縄(生きてるナワ)	18	10	2	魔法草 3.0、竹 1.0、波尼波尼玉 1.0	磨碗
37.	36.活生生的縄(生きてるナソ)	17	14	2	絕滅前果實 3.0、國寶蟲之絲 5.0、緣中和劑 1.0	X
38.	37.	20	13	4	魔法草 4.0、竹 2.0、祝福酒 1.0、活生生的繩 1.0	磨碗
	39.千年龜的殼(千年亀のこうら	_	11	6	沙拉可芝士 3.0、火棒 2.0、祝福酒 2.0、綠中和劑 1.0	油燈
	39. 十部的双(十年电のこうら	/ 20	- ''	U	MITTIEL OIL MINIME TO SEPTIME	, <u>.</u>
-		et V			,	
"Indiana"	白屬性(白の属性	E)/				
Station .		-				×
***	1.亞魯比魯已(アルベリヒ)		×	X	x x	×
1. 4.	2.古拉比石(グラビ石)		×	X	××	×
Z. Fading	3. 蝙幅翼(コウモリの羽)		X	×	× ×	×
The state of the s	4.蒜頭(ニンニク)		×	X	X X	×
	5.水粉畫樹的枝(ガッシュの枝)		×	×	× ×	^

_	
1. 2.	3. 4.
5. 6.	7. 8.
9.	11. 12.
13.	15. 16.
17. 18.	19. 20.
21. 22.	23.

1	白屬性 (白の属性)			. /	- V N	
)	1.亞魯比魯已(アルベリヒ)	×	×	×	×	×
	2.古拉比石 (グラビ石)	×	×	×	×	×
-	3.蝙幅翼(コウモリの羽)	×	×	×	X	×
	4. 蒜頭(ニンニク)	×	×	Х	X	×
200	5.水粉畫樹的枝(ガッシュの枝)	×	×	×	×	×
Ä	6.紀姆以菇(ケムイタケ)	X	×	×	X	×
	7.朱乎他乎槍之草(ズフタフ槍の草)	×	×	×	×	×
(	8.祝福石(フェスト)	×	×	×	×	×
2	9.蛇皮(ヘビの抜け殻)	х	×	. X	×	×
	10.尼滋安石(レジエン石)	Х	×	×	×	×
3	11.國寶蟲之絲(国宝虫の糸)	Х	×	×	×	×
	12.山羊角(山羊の角)	×	×	×	X	×
É	13.藥毒菇(ヤドクタケ)	Х	×	×	×	×
	14.鹽(塩)	Х	×	×	×	×
T. T.	15.沙丘的沙(砂丘の砂)	Х	×	×	×	×
	16.鐘乳石(鐘乳石)	Х	×	×	X	×
2	17.隨風鳥羽毛(風乗り鳥の羽)	×	×	×	×	×
	18.水粉畫樹的炭(ガッシュの木炭)	12	4	1	水粉畫樹的枝 1.0、可燃沙 1.0、紅中和劑 1.0	油燈
	19.朱乎他乎槍之水(ズフタフ槍の水)	10	4	1	朱乎他乎槍之草 2.0、起比魯湖水 1.0、青中和劑 1.0	過濾器
	20.玻璃元素(ガラスの素)	8	3	1	沙丘的沙 3.0	離心機
	21.研磨劑(研磨剤)	6	1	1	祝福石 1.0	磨碗
	22.癲痺藥(しびれ薬)	12	5	1	波尼波尼玉 1.0、藥毒菇 2.0、綠中和劑 1.0	磨碗
	23.雨雲之石(雨雲の石)	8	1	2	尼滋安石 1.0、研磨劑 1.0	×

# 站遊戲研究坊遊戲研究坊遊

9								
7-0		70	Friedman A	24.疾風竹笛(疾風の竹笛)		3		· 大40、可麻剌20、经中和剌40
N T	7 8	5 4			8		1	竹1.0、研磨劑2.0、綠中和劑1.0
" mil	N - T	26.	1	25.痲痺消除藥(マビロン)	16	4	1	解毒劑 1.0、水粉畫樹的炭 1.0、青中和劑 2.0
24.	the world	20.	27.	26.影子針(影縫い針)	14	12	2	海膽 1.0、麻痺藥 2.0、鹽 1.0、綠中和劑 1.0
	25.	Sinding 1		27.海浪石(津波の石)	14	11	3	沙丘的沙 3.0、雨雲石 2.0、鹽 1.0
The same of the sa	ere ple		Finding A	28.水粉畫樹的藥湯(ガッシュの薬湯)	14	6	1	妙娜溫泉水 3.0、水粉畫樹的炭 2.0、蒜頭 2.0、紅中和
1 TO		7 4	1 3	29.安眼香(安眠香)	10	8	1	朱乎他乎槍之水 2.0、召由斯草 1.0、乳糖 1.0、綠中和
1	) To Red	30.	N. C.	30.沙漏(砂時計)	16	9	3	沙丘的沙3.0、火棒2.0、鹽2.0、紅中和劑2.0
28.	29.		31.	31.南國樂器(南の国の楽器)	10	4	3	<b>愛希木 3.0、國寶蟲之絲 1.0、綠中和劑 1.0</b>
an a Mile		700		32.玻璃梳(ガラスのくし)	17	25	4	玻璃元素 8.0、研磨劑 3.0
1	Circles Man	1	Findings In	33.玻璃護符(ガラスの護符)	18	25	4	玻璃元素 8.0、研磨劑 3.0
A TOP &	6 3	1	Y sall	34.假死香(死にまねのお香)	18	12	3	安眼香 2.0、朱乎他乎槍之水 2.0、雞泡魚毒 1.0、青中
32.	P	34.	35.	35.古拉比結晶 (グラビ結晶)	20	18	3	古拉比石 4.0、蒸溜水 2.0、青中和劑 1.0
	33.	_	00.	36.玻璃鞋(ガラスのクツ)	17	25	4	玻璃元素 8.0、研磨劑 3.0
The same of the sa		1	Farefree A.	37.痲痺消除藥・萊以(マヒロン・ノイ)	16	7	2	解毒劑 1.0、熱風布袋 1.0、紅中和劑 1.0
1	2	-	1 23	38.淨化炭(淨化炭)	15	12	3	水粉畫樹的炭 2.0、謝古拉斯草 2.0、鹽 2.0、青中和
thend	5	38.	A	39.狄亞希美露手套(デアヒメル手袋)	21	40	7	國寶蟲之絲 3.0、古拉比結晶 3.0、疾風竹笛 1.0
36.	37.		39.	40.魯夫杜指環(ルフトリング)	23	20	4	隨風鳥羽毛 1.0、鐘乳石 2.0、結界石 2.0、研磨費
Carlo Ma	011	1- 11		41.走得快鞋(逃げ足のくつ)	18	22	7	古拉比結晶 4.0、四葉草 1.0、綠中和劑 2.0
1 23	Sp. Steel &		7	42.亞羅馬 materia (アロママテリア)	30	50	20	虹色聖水 1.0、黃金色的岩 1.0、鹽 1.0、紅中和麵
1000	1		K T	43. 艾狄露敦小提琴(エーデルトーン)	18	18	5	南國樂器 1.0、島魚的鬚 1.0、青中和劑 1.0
40.	1	42.	43.	44.結界石(結界石)	16	17	3	沙丘的沙 2.0、淨化炭 4.0、祝福石 2.0、研磨劑
	41.		40.	45.時之石板 (時の石版)	22	8	8	慧星 1.0、火棒 2.0、鹽 3.0、紅中和劑 2.0

#### 灰屬性 (灰の属性)

1.產業廢棄物 A	×	×	×	×	×	
2.產業廢棄物 B	X	X	×	×	×	
3.產業廢棄物 C	×	×	×	×	×	
4.產業廢棄物 D	X	×	×	×	×	













# 調合用具(調合用具/特別道具)

劑 1.1

劑 1.0

精工用具

磨碗、過濾器 天秤 槌仔、精工用具 精工用具 放大鏡 和劑 2.0 磨碗

> 磨碗、過濾器 槌仔

和劑 1.0 油燈、氣袋 放大鏡 天秤、油燈

槌仔

玻璃器皿、反射爐

槌仔、精工用具 磨碗、油燈

和劑 2.0 單手鍋

	道具名稱	價格
d	1.離心機(遠心分離器)	900
	2.磨碗(乳鉢)	500
	大籃(かご)	240
	3.天秤(天秤)	800
	4.油燈(ランプ)	880
	5.過濾器(ろ過器)	200
	6.玻璃器皿(ガラス器具)	1000
	7.氣袋 (ふいご)	500
	8.槌仔(トンカチ)	300
	9.反射爐(アタノール)	1000
	10.鉗(やっとこ)	700
	解讀書(解読書)	3000
	11.單手鍋(片手鍋)	280
	12.放大鏡(ルーペ)	400
	13.精工用具(細工道具)	600
	錬金術用売 (錬金術の壷)	5000



#### 金屬性 (金の属性)

1.斯古査路金幣(シグザール金貨	()×	×	×	×	×
2.賢者之石(賢者の石)	35	99	30	亞羅馬 materia1.0、多蘭之舌 1.0、精靈之淚 1.0、杜紀魯哈 1.0	玻璃器皿
3.受難金幣(身代わりの金貨)	18	9	5	斯古查路金幣 1.0、四葉草 1.0、蝙幅翼 2.0、鹽 1.0	油燈、氣袋



# 艾莉工作程

机转氧煤?

# 

發售日:12月22日 ARPG/MEM

# 陸行鳥資料盡在於此!

有用的藥		
名稱	效果	價格
ポーション	HP 30 回復,對不死系魔物有效	50
ハイポーション	HP 100 回復,對不死系魔物有效	200
エクスポーション	HP 全回復,對不死系魔物有效	500
エリクサー	HP 和元氣度全回復,對不死系魔物有效	1000
デスペルの菓	裝備的呪語解除	300
透明藥	使自己透明	300
ヘイストの藥	會變成加速狀態	100
解毒劑	解除中毒效果	100
萬能藥	所有異常狀態解除	500
目にいい葉	看見自身所在的一層的所有陷阱	200
敵人使用的藥		
名稱	效果	價格
スロウの糵	變成緩慢狀態	100
サイレス藥	變成沈默狀態	100
毒藥	使中毒 三年 2000年 1000年	100
爆發藥	在自身旁邊產生爆炸,對牆有效	50
ダメージ藥	HP減半	100
用處不大的藥		
名稱	效果	價格
スペルの藥	使現在的裝備中唲	300
變化の藥	會變成其中一種魔物	100
忘れんぽうの藥	忘記所有已識別的道具名稱	200
くらやみの纂	四周變得黑暗	100



# 陸行島不思議的迷宮 2

	Will FIG.	and the second second	
	名稱	<b> </b>	價格
1200	記憶のしおり	在上落階級時SAVE	300
	テレポのしおり	由迷宮內部一瞬外出	300
200	ものもちのしおり	所持的道具數量增加一個	10000
	不思議なしおり	魔法的讀解Lv提升一	500

石LIST		
名稱	<b></b>	價格
石	可投向敵人攻擊	2
パワーストーン	攻擊力較普通石強	4
クラッシュストーン	投擲後會造成四周爆炸	20
ワープストーン	把它投向敵人便可使其飛往另一處	30

#### 果實LIST

	可食的		-
	名稱	效果	價格
	ナッツ	回復 30 元氣	100
	ラサンの実	回復 100 元氣	200
	おいしい実	回復 HP 和元氣	400
	ごちそうの実	回復大量 HP 和元氣	500
٠.	いのちの実	增加 HP 的最大值	500
ĺ	元氣の実	增加元氣的最大值	200
	すばやさの実	<b>變成加速狀態</b>	400
	知惠の実	增加讀解 Lv 最低的魔法書	100
	レベルアップの実	提升一個 Level	1000
	不可食		
	名稿	效果	價格
	くさった実	HP 減 30 ,元氣回復 10	200
	つかれる実	元氣減 30	200
	元氣のない実	減少元氣的最大值	200
	のろまの実	變成緩慢狀態	200
	レベルダウンの実	降低一個 Level	200

#### 精華、種子的合成LIST

由怪物們手中取得的各種精華,和由事件中取得 的種子,把它們和裝備「爪(ツメ)」和「鞍(クラ)」合 成,便可使這些裝備增加屬性和特殊能力。複數的屬 性組合稱為融合,複數的特殊能力組合稱為結合。

名稱 .	爪合成	鞍合成	特性
ゴブリンのエキス	元氣度 UP	元氣度 UP	/
植物のエキス	毒攻擊	毒攻擊	結合
魔法使いのエキス	有魔法封印的效果	沈默防禦	結合
ボムのエキス	火屬性追加	火震性追加	1
マッドマンのエキス	SLOW 攻擊	SLOW 防禦	結合
マグママンのエキス	火屬性追加	火鷹性追加	融合
アイスマンのエキス	冰層性追加	冰屬性追加	融合
巨大生物のエキス	耐久度增加 50	耐久度增加 50	1
ラミアのエキス	???	???	/
半人魚のエキス	冰屬性追加	冰魔性追加	融合
ツバサのエキス	風屬性追加	風鷹性追加	融合
トンベリのエキス	會心一擊確率增加	特殊防禦UP	/
ミニメイジのエキス	變小	防禦小人攻擊	結合
ぬすっとのエキス	盗取金錢,命中率增加	回避率 UP	/
巨人のエキス	強度提升	強度提升	/
小動物のエキス	命中率 UP	回避率 UP	/
タートルのエキス	強度提升	強度提升	/
インプのエキス	會心一擊確率增加	特殊防禦UP	/
モグラのエキス	地屬性追加	地屬性追加	融合
ムースのエキス	冰屬性追加	冰屬性追加	融合
プリンのエキス	火屬性追加	火屬性追加	融合
ゼリーのエキス	風屬性追加	風屬性追加	融合、
カエルのエキス	青蛙攻擊	青蛙防禦	結合
フロータイのエキス	睡眠攻擊	睡眠防禦	結合
アンデッドのエキス	混亂攻擊	混亂防禦	結合
ワームのエキス	鍛練度 1 上升	鍛練度 1 上升	融合
スラグのエキス	SLOW 攻擊	SLOW 防禦	結合

#### 精華的使用效果

	名稱 "	效果	價格
	ゴブリンのエキス	回復大量元氣	100
•	極物のエキス	回復大量體力和元氣	650
1	魔法使いのエキス	進入沈默狀態,無法使用魔法	75
	ボムのエキス	在四周發生爆炸	500
	マッドマンのエキス	進入緩慢狀態	360
	マグママンのエキス	合成時會追加火團性	410
	アイスマンのエキス	合成時會追加冰屬性	800
	巨大生物のエキス	增加體力最大值	1000
	ラミアのエキス	進入混亂狀態	440
	半人魚のエキス	合成時會追加冰屬性	320
	ツバサのエキス	合成時會追加風屬性	900
	トンペリのエキス	回復大量元氣	260
	ミリメイジのエキス	變小	240
	ぬすっとのエキス	進入加速狀態	240
	巨人のエキス	回復大量體力	700
	小動物のエキス	回復小小元氣	110
	タートルのエキス	進入緩慢狀態	300
TR.	インプのエキス	回復大量元氣	150
	ムースのエキス	合成時會追加冰屬性	350
	プリンのエキス	合成時會追加火團性	350
	ゼリーのエキス	合成時會追加雷屬性	350
	カエルのエキス	變成青蛙	310
	フロータイのエキス	進入睡眠狀態	180
	アンデッドのエキス	進入混亂狀態	200
	ワームのエキス	回復小量的 HP 和元氣	600
	スラグのエキス	進入緩慢狀態	900



	卡片LIS		15
	便利卡		
	名桶	效果	價格
	識別のカード	識別一種不明道具	100
	確信のカード	識別所有不明道具	500
	マップカード	顯示現在一層的地圖	300
п	分裂カード	把手持的其中一種道具一分為二	
	變化のカード	把其中一種道具變成另一種類	200
	リフレクカード	一定時間魔法封印	800
	ツヤ出しカード	使用中的爪和鞍鍛鍊度提升一:	500
	リペアカード	使用中的爪和鞍耐久度提升一	500
	投擲卡		
	名稱	效果	價格
	ワープカード	瞬間由原地飛到另一點	500
	スリブルカード	使敵人變成混亂狀態	100
	トードカード	使敵人變成青蛙	100
	ミニマムカード	使敵人變小	100
	沒用卡		
	名稱	效果	價格
	迷子カード	顯示地圖消失	500
	ツヤ消しカード	使用中的爪和鞍鍛鍊度下降一	500
	サビカード	使用中的爪和鞍耐久度下降一	500
	冥界のカード	使用的話?	100

遊戲研究坊 遊戲研究坊

#### 木爪(木のツメ)

耐久度★☆☆☆☆ # 注線

攻擊力低,價格亦 低。除了可以合成

外、把它買了亦沒

 提失。 攻擊力:3

最高 LV:55 屬性:無 元氣度:7 命中率:94



收購價:250

會心一醫塞:7

買價:500

強度:5

#### 鐵爪(鐵のツメ)

**第八夏★ロロロロ** 

特徵 較木造的攻擊力較 高,可説是遊戲初 期的主力武器,直

到取得なう爪前不 妨把它強化。 攻擊力:5 最高 LV:45 厘件:無

元氣度:4



命中率:93

收購價:400

#### 霧之爪(ミスリルのツメ)

耐久度★☆☆☆☆

特徵 雖沒有屬性、追加 效果,但其優點便

是攻擊力高,可以 用糖華和種子把它 強化就最好了。

攻擊力:9 最高LV:30 屬性:無 元氣度:5

命中率:92 收購價:1000 買價:2000

強度:10 會心一聲率:5



#### 輕量爪(輕いツメ)

耐久度★☆☆☆☆

特徵 攻擊力低但元氣度 高,以痘為主力強

化亦未嘗不可。 攻擊力:3 最高 LV:30 屬性:無 元氣度: 12

命中率:99 收購價:500



買價: 1000

強度:4

#### 炎之爪(炎のツメ)

耐久度★★☆☆☆

特徵 由於爪帶有火屬 性, 對應性長冰的

敵人便十分有效, 而合成時可作為材 料之用。

攻擊力:7 最高 LV:40 屬性:火 元氣度:4

命中塞:92 收購價: 1250 買價: 2500 **強度:7** 

會心一擊率:10

命中率:90

收購價:500

買價: 1000

會心一擊率:12

強度:1

強度:7

#### 凍結爪(凍結のツメ)

耐久度★★☆☆☆

特徵 因付有冰層性,對 火屬性的魔物尤其 有效,而合成時可 作為材料之用。

攻擊力:7 最高 LV:40 属性:冰 元氣度:4 命中率:92



收購價: 1250

#### 電撃之爪(電撃のツメ)

19.2 毫米米台公司

特徵 對機械系的融人尤其 有效,可說是史特塔 內的重會。和其他特 有屬性的爪一樣。可 作為合成的材料。

攻擊力:7 最高 LV:40 屬性:雷 元氣度:4



命中率:93

#### 疾風之爪(疾風のツメ)

耐久度★★☆☆☆

特徵

對風隱性弱點的敵 人有效,合成的話 會付加有風屬性。

攻擊力:7 最高 LV:40 屬性:雲

元氣度:4 命中塞: 93 收購價: 1250



置價: 2500

會心一擊率:10

強度:7

#### 堀之爪(ホリーのツメ)

耐久度★★☆☆☆

特徵 含有地屬性,攻擊

力低·有掘牆能 力,作為合成材料 的話便可增加有地

摩件。 攻擊力:1

最高 LV:45 图件:她 元氣度:7

耐久度★★☆☆☆

特徵 力低,但使出會心一

攻擊力:7 最高 LV:40 屬性:無

元氣度:5 命中率:92

#### 會心一擘爪(クリティカルのツメ)

雖較「霧之爪」攻擊 擊的機率會增加。



收購價:750

買價: 1500

會心一擊率:25

強度:7

#### 大爪(大振りのツメ)

可久度★★☆☆☆

特徵 攻擊力極高,但命 中率低、渾氣高的

人不妨使用。 攻擊力:18 最高 LV:35 厘性:無

元氣度:2 命中率:60 收購價:750

實價: 1500

強度:10 會心一擊率: 15

收購價: 1750

會心一擊率:10

買價:3500

強度:7

攻擊力:3 最高 LV:99 屬性:無 元氣度:3 命中率:90

#### 衰弱之爪(衰弱のツメ)

耐久度★★★☆☆

特徵

鍛鍊度到達負數的 話,攻擊力便會愈 高,用它來合成的話

便會付加呪屬性。

收購價:400 買價:800 強度:8 會心一擊率:3



#### 青蛙之爪(トードのツメ)

耐久度★★★☆☆

特徵

顧名思義,被它擊 中的話便會有一定 機會變成青蛙,是

一個可以奪去對手 戰鬥力的爪。

攻擊力:6 最高 LV: 45 屬性:無 元氣度:7



特徵

命中率:94 收購價: 1750 買價: 3500 會心一擊率:10

#### 耐久度★★★☆☆

攻擊時帶毒,被擊 中者體力會漸漸下 降,對HP高的敵 人尤其有效。

攻擊力:6 最高 LV:45 隱性:無 元氣度:8 命中率:94





#### 眠之爪(眠りのツメ)

耐久度★★★☆☆

特徽 被擊中的對手有一 定機會會進入睡眠

狀態·對挑走訊速 的敵人有效。 攻擊力:6 最高 LV: 45



#### 混亂之爪(混亂のツメ) 耐久度★★★☆☆

特徵 一定機會會使對手 混亂,而混亂後對

攻擊的。 攻擊力:6 最高 LV: 45

命中率:94

手還是有機會向你 鷹性:無 元氣度:8

#### 收購價: 1750 買價: 3500

強度:6 會心一擊率:12



#### 沈默之爪(沈默のツメ)

耐久度★★★☆☆

特徵 具有磨法中的沈默

效果、對魔導士系 的魔物尤其有效。 攻擊力:6

最高 LV:45 [ 件:無 元氣度;8 命中率:93

收購價: 1750



買價: 3500

會心一擊率:7

強度:6

#### 小鬼之爪(こびとのツメ)

耐久度★★★☆☆ 特徵

在攻擊的同時,有一 定機會使敵人變小, 而變小後的攻擊力便

會大幅下降。 攻擊力:6 最高IV:45 屬性:無 元氣度:8

命中率:94



收購價: 1750

買價: 3500

強度:6

#### 緩慢之爪(のろまのツメ)

耐久度★★★☆☆

特徵 被擊中者一定機會 行動變慢,對迅速 和有瞬間轉移能力

攻擊力:6 最高 LV: 45 属性:無 元氣度:8

命中塞:94

收購價: 1750 育價: 3500 強度:7

的敵人有效。



會心一擊率:10

#### 温柔之爪(ブランドのツメ)

耐久度★★★☆☆ 特徵 這個爪的特徵是

秘密。 攻擊力:??? 最高LV:??? 屬性:???

元氣度:??? 命中率:??? 收購價:??? 買價:???



**強度:???** 

會心一擊率:???

#### 研究坊 上遊戲研究坊 遊戲研究坊 这研究均

#### 聖之爪(ホーリーのツメ)

強度:7

會心一擊率:10

耐久度★★★★☆

特徽 對不死系的敵人有

強大的攻擊力。 攻擊力:8

最高 LV:50 隱性:無 元氣度:5 命中事:03 收購價:1250

買價: 2500



#### 順序爪(オーダーのツメ)

耐久度★★★★☆

结衡 可以同時作出前後 大幅 以 就 具 與 敢 人 狹路相逢亦不必擔

心前後受敵了。 攻擊力:7 最高 LV:50

屬性:無 元氣度:5 命中率:90



收赚價:2500 置信:5000 強度:6 會心一擊率:8

#### 弧形爪(アークのツメ)

久度★★★★☆

特徵 向前面三個方向作出 攻擊、是攻擊型玩者 的恩物·如再加上屬 性來強化就更好了。

攻擊力:7 最高 LV:50 **尾性:無** 元氣度:5 命中率:90

收購價:2750

買價:5500 強度:6 會心一擊率:8



#### 十字爪(十字のツメ)

2.度★★★★☆

特徵 同一時間作出前後 左右攻擊,是攻擊 兼備型武器,亦可 以追加屬性等強化 妙果。

攻擊力:8 最高 LV:50 隱性:無 元氣度:5



命中率:90

#### 儲氣爪(氣合のツメ)

耐久度★★★★☆

攻擊力高,但使用 時會扣滅元氣・在

Boss戰時可發揮其 威力。

攻擊力:20 最高 I V: 40 厘性:無 元氣度:1 命中率:85



收購價:625

買價: 1250

會心一擊率:15

強度:8

#### 多方向爪(マルチのツメ)

前久度大大大大会

特徵 是一隻可以作出前 方三個方向·後方 兩個方向同時攻擊 的爪、鍛鍊後可説

是上級武器。 攻擊力:9 最高 LV:50

■性:無 元氣度:5

收騰價:625

買價: 1250

特殊防禦:0

強度:4

耐久度★★☆☆☆

除了由冰所造之

外,更付有冰屋

性,對魔法使的冰

攻擊尤其有效。

防禦力:7

■性:冰

元氣度:4

回避率:8

界限 LV:40

命中率:90 收購價:3000 買價:6000 強度:6



#### 賭博之爪(ギヤンブルのツメ)

原大大大大公 杜飾

使用後也不知會有什 麼事發生,為了以防 萬一,還是留待HP

多時才好使用。 攻擊力:13 最高 LV:50 圖件:無 元氣度:5

命中率:70



會心一擊率:30

收購價:388

買價:777

強度:4

#### 治癒之爪(いやしのツメ)

1久度★★★★★

特徵 攻擊時,有一定機 **密** 自 動 同 復 HP,是一隻攻防 一體的爪,更是不 會損壞的貴重品。

攻擊力:2 最高 LV: 20 厘性:無 元氣度:10



命中率:90

收購價:2000

#### 木鞍(木のクラ)

耐久度★☆☆☆☆

特徵 最容易取得的鞍 防禦力低。由於十 分輕,就是長期裝

借亦沒問題。 防禦力:3 界限 LV:55

屬性:無 元氣度:7 回避率:8 收購價:300 置價:600 強度:3 特殊防禦:0

鐵之鞍(鐵のクラ)

耐久度★★☆☆☆

特徵 由鐵製造,較木鞍 防禦力高少許,由

於重,所以元氣度 會滅復較快。 防禦力:5

界限 LV:45 属性:無

元氣度:4

冰之鞍(冰のクラ)

回避率:7

霧之鞍(ミスノルのクラ)

耐久度★★☆☆☆

特徵 由帶有魔力的不思議 金鷹所造,擁有高的 防禦力和強度,有少

許特殊防禦力。 防禦力:9

界限 LV:30 屬性:無

元氣度:5 回避率:6

收購價: 1250

置信: 2500

特殊防禦:5

強度:5

強度:5

特殊防禦:5

水晶之鞍

收購價:1000

買價:2000

特殊防禦:1

強度:8

耐久度★★★★☆

特徵 由希有的水晶所

造,擁有如礸石般 的硬度、價值和防 禦力亦十分高。

防禦力:15 界限 LV:40

■性:無 元氣度:7 炎之鞍(炎のクラ) 耐久度★★☆☆☆

特徵 持有火屬性的 鞍、對火系魔法

**等隱性攻擊有著** 一定耐性。

防禦力:7 界限 LV: 40 屬性:火

元氣度:4 回避率:8

# 特徵

地之鞍(地のクラ)

回避率:10

收購價:2000

特殊防禦:12

買價:4000

強度:1

耐久度★★☆☆☆

擁有對地屬性攻擊

的耐性,除了對地

羅塞廣法防禦力高

外,就是地屬性的

磨物的攻擊亦有著

一定耐性。

防禦力:7

■性:地

界限 LV:40

特徵

回避率:8 置價: 2500

強度:5 特殊防禦:5

元氣度:4 收購價: 1250

#### 收購價: 1250

買價: 2500

強度:5 特殊防禦:5

#### 輕量鞍(輕いのクラ)

回避率:2

**地膳價:500** 

買價:1000

特殊防禦:1

強度:2

耐久度★★☆☆☆

在所有鞍之中,其 防禦力是最低的。 稻反元氣度卻是最

高,用來做合成防 具十分不俗。 防禦力:2

界限 LV:30 層性:無 元氣度:12

#### 風之鞍(風のクラ)

耐久度★★☆☆☆ 特徵

裝備了之後、身體 便有如風一般輕 盈,對風屬性的攻 整持有耐性。

防禦力:7 界限 LV:40 属性:風

元氣度:4

同避塞:8





#### 耐久度★★★☆☆

结衡 對雷屬性的攻擊有

防禦力:7 界限 LV:40 屬性:雷 元氣度:4

超強耐性。

回辦率:8 收購價:1250 置價: 2500

#### 聖之鞍(聖のクラ)

特徵 對聖屬性的敵人 (Holy Dragon) 等 的攻擊耐性特強。 防禦力:8

界限 LV:40 ■件:聖 元氣度:5 回避率:8 收購價: 1250

耐久度★★★★☆

買價: 2500 強度:5 特殊防禦:5

## 防審鞍(審よけのクラ)

耐久度★★★★★

可防上敵人的毒攻 擊,亦即是不會中 毒·而且其耐久度

更達5星级。 防禦力:6 界限 LV:45

篇件:無 元氣度:7 回避率:10





# 遊戲研究坊 遊戲研究坊

回避率:10

收購價: 1750

賈價: 3500

特殊防禦:5

強度:5

耐久度★★★☆☆

特徵 在逆境中會發揮

強度:6 特殊防禦:10 其威力, 鍛鍊後

會變得更強。 防禦力:3 界限 LV:99

屬性:無 元氣度:3 回避率:10

收購價:400

防沈默之鞍(沈默よけのクラ)

耐久度★★☆☆☆

買價:800

在裝備不大強的 游戲初段,流默 可說是一種恐怖 的魔法,裝備它 便可防止了。

防禦力:3 界限 LV:55 ■性:無

元氣度:7

把敵人魔法之1/4 回敬敬人、對遊戲 後段出現, 具有強 力魔法的敵人尤其 有效。 防禦力:6

耐久度★★★★★

特徵

同聯塞: B

收購價:300

買價:600

特殊防禦:0

反射之鞍(リフレクのクラ)

強度:3

界限 LV:25 隱性:無 元氣度:6

冷靜之鞍(冷靜のクラ)

而久度★★★☆☆ 特徵

對陷阱和魔法使的 混亂攻擊產生徹底 的中和作用·對魔 法攻擊亦有著超強

耐性。 防禦力:6 界限 LV:45 屬性:無 元氣度:8

回避率:6

收購價:3000

質價:6000

特殊防禦:6

強度:4

防小鬼之鞍(こひとよけのクラ) 耐久度★★☆☆☆

特徵 可防上被敵人變 小,有著一定防

禦力。 防禦力:7 界限 LV:45 屬性:無 元氣度:8

王者之鞍(王者のクラ)

特徵 鍛鍊的界限Lv 十分高、用來強 化最好不调。

防禦力:12 界限 LV:77 屬性:無

回避率:7 收購價:2000

久度★★☆☆☆ 強度:5 特殊防禦:6

對睡眠的陷阱和魔 法有著一定耐性。 防禦力:6 界限 LV:45 ■性:無

特徵

元氣度:8 回避率:10 收購價: 1750

買價:3500 特徵

收購價:1750 耐久度★★★★★

買價: 3500

特殊防禦:7

強度:4

買價:4000 強度:6 特殊防禦:2

元氣度:6

防慢鞍(のろまよけのクラ)

收購價: 1750

買價:3500

特殊防禦:7

強度:5

耐久度★★★★★ 對使人緩慢的陷 阱有著一定耐

性・其耐久度亦 十分高。 防禦力:6 界限 LV:45 屬性:火

元氣度:9 回避率:8

反撃鞍(カウンターのクラ)

耐久度★★★★★ 元氣度:6 回避塞:5 面對敵人攻擊有 收購價:3000 一定機率反擊的 買價:6000 強力防具、雖然 強度:5 界限Lv較低。 特殊防禦:5 但合成後又令當 別論。 防禦力:7

水棲系

住在水邊的怪物,

除了在水中活動外,亦

會在地上走動。章魚等

水中生物的弱點以雷系

為主,而兩棲類比如青

蛙等的弱點便是火。

界限 LV:25 屬性:無

#### 

遊戲內出現的魔物們有各式各 樣,比如會飛的和雷屬性強的。這 些魔物也是在迷宮內長期生存著, 魔物們大致上可分為8種類,單看它 們的外型已略知一二,不同的魔物 也有不同的屬性和弱點,我們來分 析一下吧!

即是指不死系的魔物,它們的弱點 便是火系和聖系的魔法, 而回復藥等道 具對其亦有著一定攻擊力。

#### 機械系

所有持有機械身體的也是 機械類,它們的攻擊大多以物理 為主。而它們的弱點便是電系的 攻擊,比如閃電等魔法便是其致 命傷。

這是指自身擁有思想的 植物怪物化,由於它們的身體 是以木和草為主,所以火系的 魔法便是其弱點。

#### 浮游系

亦即是會飛的,一般來說風屬性的 攻擊可對它們造成一定傷害,而它們的 魔法亦是以風為主,它們亦不會受到迷 宮內各種陷阱的影響。

#### 巨人系

這一系敵人的攻擊方法,主要 是以肉身攻擊為主,對付他們時絕 對不要採用近距離戰法。由於他們 大多沒有屬性,魔法攻擊的作用亦 不會太大。

#### 軟體系

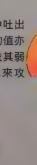
身體柔軟,持有能和地面同化、 變換形狀的能力,當中更有一些是會 分裂的。







它們致命的攻擊方法便是從口中吐出 火或冰,除了一般能力高之外,HP的值亦 十分高。對付它們的唯一方法便是依其弱 點攻擊,如它們噴火的話便是以冰來攻 擊,就是這樣。





# 勇者冒險紀



替聖魔進行合體與及購買 新的裝備和道具後,利柏特便可 從族長之間左邊的出入口進入冥 之玉蟲之森,甫到達就發現景觀 與原來的玉蟲之森完全相同,除 顏色有異和道具位置改變了之外 其餘的並沒有分別,可依照90 期時的地圖來移動。順帶一提,



就是登場敵人的品種當然強化了許多,此外原本的傳送點亦已無法 再用。當主角行到歌利斯的庵聽到他的聲音,歌利斯慨嘆道即使他 身為專門對付魔物的青之繭使,仍無法消除路爾和村民們對魔物的 憎恨懼怕之心,與此同時眼前的利柏特竟然被選為肩負討滅魔物聖

職的勇者,結果其心魔衍生出炎之使徒來。



基本上炎之使徒並不可怕, 唯獨要注 意它的特技攻擊是能夠削去聖魔之精神值 的,因此若有需要便不用猶疑馬上使用道具 來回復。戰勝後歌利斯醒覺到自己想法的錯 誤,於是懇求利柏特定必要將村民的靈魂拯 救回來,隨後他的身體消失掉並化成一枚炎

回到娜姬之里,向族長報告過後便從 1 出口通往第二個試練冥之蜻蜓之森去,臨行 前從族長處可問到一些有關各人的事情。進 入迷宮後,行到當日和鳥人奇奇拿古碰面的 地方果然找到奇奇拿古,牠告訴利柏特原來 他的朋友奇路馬奧對瑪布早有意思,一直以 來他都很嫉妬利柏特和瑪布交往的事,因為 他自己和利柏特身世的不同而出現這種分 =





別,結果萌生出風之使徒來。戰鬥方面極需 要留意對方召來的風屬性魔物,因為在其睡 眠攻擊下很容易露出破綻兼讓它有機會回 氣,所以求神拜佛也要望聖魔們別昏睡起 來,而在勝出後奇路馬奧終於感到利柏特的 確是擁有實力的勇者,於是請求和他做回朋 友,最後得到了風之寶珠。

和族長交帶過有關取得第三枚寶珠的事後,利柏特便朝向最後的試練冥 之蜘蛛之森進發,在地圖上的A、B、C點會發現變身自森人一族的大地之使 徒,由於它們不會召喚魔物所以非常容易解決。當行到御神木的所在時主角會 發現多多也姆,隨後他會變成瑪布說着質疑利柏特到底為誰而戰的話,瑪布忍 受種種苦楚從旁協助但對他是否為了自己而戰感到相當困惑,從而令第四名大



地之使徒出現,留意今次它會召來懂得石化 攻擊的地屬性魔物。

打敗它後二人冰釋前嫌,可是瑪布卻消 失掉變成地之寶石,接着4枚寶石集結起來形 成一道光柱射向天際,令曾在利柏特夢境出 現過的「被挑選之男」現身,他說現在是時候 以其能力來證明新時代的交替。這蒙面男的 實力並非超強,但要注意其召來之魔物擁有



改變屬性的能力,玩者需經常轉換出戰聖魔。戰勝後發現這名男子原來就是主 角的父親利茲基、這時他叫利柏特一起吹奏曾在年幼時教授之歌曲、結果奇跡 馬上出現瑪布與村民們均回復原狀,大團圓結局。





#### 永劫之回廊

在90期時已為大家介紹過此模式了,當利柏特打敗父親利基茲完成遊戲, 在製作人員名單播放完後便會詢問玩者將這個完成進度儲存起來,接着重新啟動 遊戲選擇讀回該進度來繼續,就能進入迷宮地圖為自動生成的永劫之回廊模式。 在這裏的敵人大多都是未曾在主故事中出現的品種,加上可拾到不少特別道具, 若各位有興趣製造更強的怪物以供對戰使用,可在這兒繼續玩下去。

冥之玉蟲之森

敏捷

角 火攻,、テウュ・アグニ(場屬性)

裏巾

™ 二足折、命中增強)

(水強攻)

攻擊 牙(體力吸收)、メディナ(水回復

#### 冥之蜻蜓之森

攻擊 防禦 爪(威力増強) 尾巴 、 で

(火強攻

攻擊/防禦 腳(全體攻擊)、アドロクア(地 狀態)

敏捷/魔力 牙(精神吸收)、ウルウェン (地強攻)

魔力 爪(精神破壞) (場屬性)

冥之蜘蛛之森

魔力 爪(命中增強)、マルティア(風強攻)

W 参 排 1. . . / / / 場際性

力擊 下一小波

ンキントノ 攻擊 尾巴(水攻、必殺增強)

テラハン 1 攻擊/敏捷 角(地攻、必殺增強)

角(地攻)、牙(必殺増強)、ウル ヴィス(地強攻)



# 玩家特區

<b>5.</b>			<b>夏</b> 惠3	
	SEGA RA	A		
- B.	STRE	ET FAXE	RIIT	UBRO
	manaman	The second second	Manual Mills	1
	HYPER N		100	
125.	***********		開遊点	須買買
		11.	.1	The same of the sa
consideration.	Liggarian and an			-
	mitthemani.	, We star		
133	***************************************	amanı 💯	山港村	超

ile .	10° 40° , 15°	- 46	*	
140.	) adaggārasasas	****		學遊園的
	- 1 m		The same of the sa	
150	addingayand	mi Jir	IT GALL	旧识山
152		. HYPE	R有層	遊戲榜
				The state of the s
155				
157				
153			· VA 🗆	战槽
159		( P)		
700	S		All the State of	
<mark>50</mark>		100000000000000000000000000000000000000		
52				1.7.7





# 買物主地圖

您好!我有下列問題希望能夠解答

- 1.在「PIA CARROT 2」我按遊戲誌八十五期的攻略來過求雙葉涼子,竟然沒完美結 局,是否要答對情定的對白?
- 2.在「PIA CARROL 2√的B碟裡面的原畫集看到一幅主角被真士打了一拳的畫,在A 碟是否會有發生,想樣才可以看到?
- 3.在[PIA CARROT 2]裡有三位隱藏少女,請問要滿足什麼條件才會出現,在選擇 職業和對白時是否有特別選擇,在那本書有個攻略,黑手先生可否登出來?
- 4.請問SS機「ADVANCED V.G.2」「MRS BAG大管險」這兩隻GAME在哪 有得實 多少錢?
- 5.我看了「TAG」那本SHINNING FORCE III第3集冰壁之邪神宮的全攻略書説要沒有 「エキュアル騎士」在隊,就不能繼承SENARIO 2的記錄,但我試過卻不能,請問為
- 6.請問有否出過「SHINING FORCE III」的CD或VCD,可在那裡買到,多少錢? 7.SS機的VCD卡可不拔出留在機內玩GAME,是否可行,會否有副作用?
- 8.請問像遊戲誌尊賣店所賣的Beat mania DJ書包那裡有得買,地址在那裡是多少錢? 9.我看了「GAME PLUS」七十七期説DC可在香港上網,請問每次上網是否要錢,要
- 10.我在遊戲誌八十九期看見DC的火牛起碼要150W,才能夠玩DC遊戲,那裡有得買 那種火牛?

11.請問「買物王」怎樣去,黑手先生可否登出地圖?

祝遊戲誌銷量全球之冠!

#### 忠實支持者:

1. 這遊戲黑手也會玩過,而且黑手也試過根據流程表玩。 但是卻沒有問題,可能你在一些地方做錯了。

2.基本上只要跟着提供的流程表便會出現該畫面。

3.你可以找找SATURN FAN這一本書。

- 4.黑手在旺角「好勤」見過ADVANCED V. G.2賣320,而 後者便不清楚了。
- 5.不論エキュアル騎士在隊與否,玩者也可以繼承到遊戲
- 6. SOUNDTRACK可以在一些較大的CD店中找到,而 VCD便好像沒有出過。
- 7. 黑手覺得還是插在機內會比較安全。
- 8.灣仔「一發發」有售。
- 9.有關於DC上網的資料可以參考上一期的STREET FAXER .
- 10.有得賣DC的地方便會有DC的火
- 11.在旺角潮流特區的地庫。

我是第二次來信,希望能夠在92期或之前刊登! Thank you!

- 1.電車GO!2為什麼延遲到3月才售?
- 2.TAITO的電車GO! 2和TOMY的X MAS限定版電車GO! 2 SPECIAL GIFT PACK和超喜歡電車有什麼 分別?是不是電車GO!2的特別版?對不對應到TAITO的電車手制?幾時出售?
- 3.TAITO的電車GO!2體驗版的片頭畫面有很多不同的路線,是不是在電車GO!2內有得玩?(可否説明 路線的名字) 我看到東北新幹線200係時在畫面的左下角有一個ATC的計,ATC是解什麼?
- 4.是不是黑色的PS碟一定是正版碟,因為我的機LOADING不到一隻叫Game Day 97的碟但我哥哥的機 LOADING到?(我哥哥的機是SCDH-5001,我的機是SCPH-7000)
- 5.你認為DC的合理價錢是多少?幾時才回落到合理價錢?
- 6.PS有些呔盤LOAD不到記憶出來所以要用手制LOAD出來然後在沒有熄機的情況下拔去手制,然後把呔 盤的制插入會不會把遊戲機的壽命減短?
- 7. 這封信值多少分,為什麼?(100滿分)
- 多謝你們上次準時回覆,(希望今次也可以)
- 祝各位身體好!本書就長做長有銷量冠軍!

#### 能貓仔上

覆(協力山寺良牙)

#### 雙貓仔:

#### 98-12-23星期三 AM12:26

- 1.《電車GO!2高速篇》由於程式上出現大問題,需要立刻作出補救,因此將發售日延期至1999年3月18日(予定); 而原定1998年12月17日推出的「《電車GO!2高速篇》X'mas Special Gift Pack」亦同時延期至1999年3月18日(予 定),至於名稱則有可能改為「《電車GO!2高速篇》Special Gift Pack」;另外據有關消息透露,香港版的「《電車 GO! 2高速篇》Special Gift Pack」是會與新版的「單手控掣台 (One Handle Type Controller)」一同發售。 資料來源:日本經濟新聞、TAITO官方網頁、SCEH
- 2. TAITO所發售的《電車GO!2高速篇》(包括X'mas Special Gift Pack)與TOMY所發售的《非常喜歡電車》,兩者 之間是「完完全全」沒有關係,而且根本開發廠商是兩間「完完全全」不同的公司;雖一相同的只有遊戲性質。而《非 常喜歡電車》「絕對不是!《電車GO! 2高速簾》的特別版,《非常喜歡電車》亦「不能」對應《電車GO!》控掣台。《非 常喜歡電車》現正發售中,有關此遊戲的詳情可查看第91期《遊戲誌》第27頁。
- 3.《電車GC 2高速篇》體驗版片頭所播出的列車,有部份路線是可以在PlayStation版《電車GO!2高速篇》中玩 到。除了街棚版中的「北越急行HOKUHOKU線」、「新幹線E3系KOMACHI」及「京濱東北線」外,PlayStation 版會增加「大阪環狀線」、「關西空港特急(關西國際機楊特別急行列車)」及「鹿兒島本線」共四條新路線。

「ATC」的全名是「Auto Train Control system」,是用來指示及控制列車在各個區段的行車速度,由於標準新幹線 列車在其架空路線時所行駛的車速最少有195 km/h,就算在各個路段放指示牌車長也沒可能(未必)看到的,所以 便有這個系統出現。操作原理是利用列車與路軌的接觸(接點),將該區段的最高車速資料經由路軌傳送到駕駛室, 讓車長知道該路段的最高時速限制,以便控制速度,在現實來說,當列車速度高於指定車速時,「ATC |是會自動 將列車作適當的減速,不過遊戲內是要變成人手控制車速的。由於該系統的安全性及實用性極高,現代的地下鐵 也有使用這系統,就算是日本的「山手線」,甚至是現時的「香港地下鐵」也有使用類似的系統。

- 4.黑色碟應該是PS的正版碟
- 5.我覺得合理的價錢大約2300左右,要等它平也須一段
- 6.相信便不會了。
- 7.字體25,問題50。

## 大地震

24.12.98

忠實支持者上

永遠的墓後聖手先生,你好!

我是雲南麗江的玩友,同時也是遊戲誌的SUPER忠實讀者,由於本地無售 遊戲誌,我想黑手也有認識吧。(96年大地震)目前臘江發展很快,并且於 去年12月成為了世界文化遺產,像四方街、玉龍雪山...都是世界知名的。 黑手如果來地,希望能來騷江。

下面還有些問題要問黑手:

(1) 可否與BANPRESTO聯絡一下,出一盤"超級機械人大戰創作工場", 廠商給出各種資料,如人物圖片、地圖、機體、武器及必殺技(以上均可自 制),情節等都由玩家自己的制作,就如"S.RPG創作室"一樣,發售後幾個 月可舉辦評比,優秀作品可集合編一部"NEW機戰"。

(2) CAPCOM自從 "名將" 移植PS, 曾經的 "恐龍島" 、"圓桌武士" 等會否繼 ■移植?

13) 電腦上的即時戰略遊戲(如帝國時代、沙丘2000等)是否會移植家用機 (PS、DO)?為何PS有紅色警報而SS沒有?繼紅警PLUS後是否有新紅警

( 是否99年初PS SS將推出大量中文遊戲 SS版仙劍、俠客、櫻大戰 中文版的準確發售日?

(5 SS的 "GALS PANIC SS" 類型 (劃線拼圖類) 的遊戲誌還有順 7 (PS、 SSJ 其是否會出續作?BANPRESTO曾經的大作"鬼神降臨傳ONI"系列是 否拿移植PS。SS、DC或出新作?(這可是超好玩的系列)NAMCO的皇牌 空戰系列可否會出續作? 系列位

(6) 有沒有第五次機戰(或別的新機戰)的消息?能否在下一戰中不再見到兜 甲兒囊鐵甲萬能俠系列的角色。

(7) 可多代我向山寺良牙君說一下,研究坊內盡量一期登一個遊戲(如痛哭 之後的分支攻略),就如"擁抱季節"一樣。"凝望騎士"太多了。

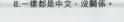
(8) 最補有個題外話, 黑手是如何看待簡體字和繁體字的?

感謝黑 先生看我的信,希望能夠刊登(以上問題是幾個朋友的疑點)。 祝聖誕休樂!

新年快集

一九九小 1.你的構思真的不饋,可能遊戲廠方也在開發中哩

- 2.是會的 多等一會吧。
- 3.會不會修植真的要看廠方對那一部機有興趣。
- 4.你所説的遊戲的推出日期到現在建沒有確定。
- 5.《鬼神降關傳ONI》這系列的遊戲會不會移植,都要看廠方對那一部機
- 6.看來你好像不太喜歡《鐵甲萬能俠》,至於機戰5便沒有公佈過剩
- 8.一樣都是中文,沒關係。



#### 給幕後黑手的信3

#### 幕後黑手大皇:

哈哈!今次是我第三次投稿,多得幕後黑手大皇的賞識,前兩封的信也登了出來。今次的信封COLOURFUL嗎?名叫「彩虹的大道」,好聽嗎?廢話少說,去問題……

- 01) PS的超級機械人大戰F會跟SS版有什麼分別呢?
- 02) 貴刊的編輯有沒有翻版GAME的呢?
- 03)除了GUNDAM THE BATTLE MASTER 1和2、機動戦士Z高達、馬沙之反擊和REAL ROBOT FINAL ATTACK
- 外,還有什麼好玩的高達格鬥GAME呢?
- 04) 貴一刊的編輯部有沒有DC主機的呢?(本MS在12月3日某GAME舖見到DC主機)
- 05) 你認為DC GAME可否制造翻版的呢?
- 06) 你認為正版DC GAME的價錢會否很實呢?
- 07) 自從電視遊戲信箱的版面改革了之後,有不少讀者也來說每期所登的信也少了,於是你們就把字印小一些來登多一些信,現在還由三頁減至兩頁。我覺得這樣不太好,又傷害讀者的眼睛,又刊登得少信,請改善!
- 08) 我的朋友說WINNING ELEVEN 3 FINAL VER.除了世界明星隊和歐洲明星隊外,還有兩隊隱藏隊(據說用它們的方法是:用NORMAL或HARD來完成INTERNATIONAL CUP就可以用其中一隊,用羅馬尼亞以HARD來完成INTERNATIONAL CUP,就可以用強化羅馬尼亞),是不是真的?
- 09) 為何WINNING ELEVEN 3 FIANL VER.的同一個球員不同的能力值?(例女口羅拔圖卡路士在巴西SPEED的8,在明星隊SPEED卻是9)
- 10) 希望你們隔數期就刊登一次遊戲索引!
- 11) PS版的吞食天地1和2有什麼秘技?(請付上方法)
- 12) DC大約會在什麼時候跌價跌至\$2000或以下?
- 13) 貴刊會否為PS的馬沙之反擊做攻略呢?
- 14) 貴刊有沒有女編輯的呢?
- 15) 你認為那支PS光線槍最好用的呢?
- 16) PS的馬沙之反擊有沒有隱藏人物?
- 17) 承上題,如果有的話,他(他們) 是誰?又怎樣使用他(他們)?
- 18) PS的超級機械人大戰F完結篇會跟SS版有什麼分別呢?
- 19) 貴刊會否為超級機械人大戰F完結篤做攻略呢?
- 20) 可否刊登貴刊台前幕後工作人員的合照?

祝聖誕快樂,新年進步,荷包爆滿,銷量急升!

#### 小かの数

- 1.基本上是完全一樣。
- 2.黑手會因荷包而定,當然十分喜歡的遊戲一定會是原裝的...
- 3.還有N64的《SUPER ROBOT SPIRT》
- 4.00 COURSE有,不然怎樣介紹DC GAMES
- 5.科技進步、幾有一天會有的。
- 6.可能是新出而且GAME的數量又比較少,比較貴是正常的。
- 7. 黑手盡可能多答一點信吧。
- 8.隱藏隊的方法的確是對。
- 9.每一個球員也是有不同的能力值的。
- 10.因為版位的關係,本來每一期都想登的,但實在沒有辦法。
- 11. 吞食天地2的秘技便是在標題畫面輸入「R1、A、L1、口、 ×、O、R1」便可以使用到特殊的必殺技,至於吞食天地1,黑手
- 忘記了,對不起。
- 12.相信要等一段時間了。
- 13.不會了。
- 14.最少有一個鈴奈。
- 15.很難答你,各有各好吧,但新出的應該會好一點。
- 16./ 17.已經在上一期的秘技工場中刊登了。
- 18 又來?
- 19.不會!
- 20.我也不知道有否這個機會。



小州S改

#### gpm 土後館

#### 致尊敬嘅黑手大人:

- 本人係第一次來信,希望你可以回答以下戰問題,並希望你可以係下一期刊登。Thank you very much !
- (1) 係 (Star ocean) sceond story 入面點可以睇到對角色嘅"愛情度" 及 "友情度" ?
- (2) 本人係(G Generation) 開發度已經達到96%如果達到100%嘅話,會有咩秘密出現呢?
- (3) 我嘅朋友係電腦網絡上, 聯到關於(鐵拳4) 嘅資料,是否真的?
- (4) (FF8) 會唔會出英文版呢?
- (5) (Dual shock) 同埋 (Analog) 有咩分別呢?
- (6) 你地有冇去上海舉行嘅 "AM Show" ?有嘅話覺得如何?
- (7) 會晤會聲出 (EURASIA EXPRESS殺人事件) 同埋 (SUPER-ROBOT WAR F) 嘅攻略和秘技呢?
- (8)有有打算過在上海開設專賣店或者辦事處呢?如果會嘅話,我可否參與你地嘅行到呢? 願早好回覆
- GOD BLESS
- 操手大人遊戲誌andStaff
- ULTIMATE SUPREME BEING

上

98.12.15

上海

#### ULTIMATE SUPREME BEING

- 1.友情度是看不到的,而玩者可以在遊樂場中看到愛情度,不過玩者是要在個人行動時才可以進行。
- 2.是沒有任何特別的東西的。
- 3.除非是官方的網頁,否則很難相信。
- 4.如果這遊戲在海外的銷量好的話,這個可能性極高。
- 5.DUAL SHOCK便是手掣會在特定的條件下發出,震動,而ANALOG便是在手掣上的一個控桿。
- 6.黑手便沒有到過,但那一次最注目的便是《觀狼傳說WILD AMBITION》。
- 7.應該便不會登攻略了,若果日後發現了什麼秘技的**話便會在秘**技工場出現。
- 8. 這個問題我也不可以決定。

#### 四大天支 馬來西亞KOF高手

#### 馬來西亞KOF高手之一(陳春寧)

#### 幕後黑手先生:

- 本人是馬來西亞的讀者,也是拳皇的愛好者,以下有一些 關於上幾期介紹過的拳皇攻略的問題。
- 1) 為什麼沒有像第60期那樣介紹省略指令?
- 2) 可以登省略指令表嗎?
- 3) 有沒有一擊必殺的連續技?
- 》您認為KOF 98那個角色是最無敵?
- 5) 我聽說街機除了十二個隱藏人物, 還有幾個隱藏人物, 是嗎?
- 视Game Players工作人員身體健康,工作愉快。

#### 高傲自大的人上

#### 高傲自大的人:

- 1. 因為玩者對省略指令已有一定的認識,而且玩者們也有 一定的技術。
- 2.相信不會的了。
- 3.是有的,而且在《遊戲誌》中也有介紹。
- 4.我覺得便是八神、VICE及SHERMI
- 5.沒有了。



插畫:超音潛艇











# GP 玲奈 MESSAGE:





佳作獎:

17 ALICE

短評: WELL,究竟畫中所畫的是誰呢? 是不是ALICE的元創人物? 唔,水的質感 還可以更有説服力哩。還有啊,將畫稿寄回給讀者是《遊戲誌》萬能保母的工作來。由於 她現在工作到一頭煙,所以才會忘了把硬卡紙放入回郵信封中,真是不好意思哩。

# 

#### 影像GAME BOY 服否 GAME BOY 的完整的

A CLASSICAL CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE P

SAMMI 14

短評: 呀, 氣氛蠻清新的一幅作品, 但相 比起來,那小孩的衣服質感好像馬虎了點。

畫題: 雪中的YUU NANASE

短評: 把整個甲斐志久的女孩子搬了過來,抄得很完整。木顏色其 實還可以用得更好。不過,下次可要試試畫真是屬於自己的畫啦。





短評: 唔, 這是否一幅想帶出聖誕氣氛 的畫稿來呢? 但人物跟背景好像格格不入似 的,而且那下雪的感覺也不大明顯啊。

## 新欄目!!

#### COSPLAY 遊園地!!

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢? 這個就是在港日兩地都甚 是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中,歡迎大家把 自己的COSPLAY照片寄來,而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公 諸同好。參加辦法方面,請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、 地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲、寄來「香港灣仔駱克道33號中央 廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登 與否,皆會寄回給作者。事不宜遲,快點寄照片來啦。

#### 新人事新作風!

#### GAME 書廊參加辦法!

書稿大少不限,題材以GAME及動畫為主。請於書稿背面貼上作者的真 實姓名、年齡、性別、地址及電話,寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利 商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收1。所有畫稿不論刊登與否,皆會寄回給作 者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者,以示作鼓 勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

#### 這是你們的「編輯 TOUCH!」

其實「編輯TOUCH!」的目的,希望各方教友可以利用這片小天地跟我們 眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯 →睡覺→寫稿?)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗?)、又或者向 ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會, 事不宜遲,快點寫信來啦。

物環構量: IFINAL FANTASY VIII |人物: 左距 CHEMAIN=AERITH -CLOUD · 月日O=TIFA









KATRINA 17 短評: 用電腦上色的作品。唔,只 是用了普通的漸變色,在上色上好像略欠 **活潑**,也令畫面少了點立體感哩。

#### 超音温観と號7

K.O.F SHOWING THE 99之梦

---ALCOHOLD STREET



WE TE OUT

CHIVER 17 短評:一雙很古怪的翼啊,而且羽 毛不是這樣長條型的~~。

makes and principle tells, print or 

TOTAL THE RESIDENCE OF STREET PROPERTY.



Opening and a second se



SERVICE CALL WHILE AND ADDRESS.

TO A SECURE OF THE PARTY OF THE THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T



14

17111110

短評:一幅蠻有趣的作品,除了 隨畫附送畫框外,畫框上還有些小裝 飾。但是畫中的兩位人物的身體結構可 真耐人養味啊。



# 玩賽車遊戲不可或缺的配件

# **Rumble Drive Steering Wheel**

High!又係我Agent X,今次筆者將會為大家介紹一款遊戲配件,雖然此配件並非必要,但卻是喜愛賽車遊戲朋友的恩物一軟盤!究竟此軟盤有何特別之處?現在就讓筆者為大家介紹一下啦!!





#### 專業的外型

從外型上看,這款Rumble Drive Steering Wheel的設計雖然未算突出,但是其鍵的排列卻十分清楚簡單,而且手握的部份全以人造皮包裹著,予人一種專業的感覺。此外,軟盤雖然沒有附設Gear Stick(波棍),但卻特別預留位置讓大家插上Gear Stick設備。當然,在軟盤背後是設有模仿賽車換擋掣的鍵,這樣就算沒有"波棍",玩者亦能感受到百分百的賽車樂趣。



Rumble Drive Steering Wheel是PlayStation專用的軟盤,因此 當中特別設有三種不同的對應功能予玩家自由選擇。三種對應功能包



括:模擬一般PlayStation 手掣的「DIGITAL」、可造 出和NAMCO NEGCON及 A nalog同等效果的 「ANALOG」及因應遊戲情 況而作出震動的「DUAL SHOCK」。

■ 這3科 U,举基本上能對應大部份 的各項遊戲

## 自行設定各鍵的功能

軟盤上12多個鍵將會因應玩者所選擇的三種功能而作出不同的 基本設定,不過玩者是可以自行改變各鍵的設定。另外,在選擇

「ANALOG」時,玩者亦可以按「MODE」鍵 (START下的紅燈會亮著)來改變轉向角度度 令軟盤只需作小幅度 的轉動,便能使遊戲 中的車輛獲得較大的轉向。

■聖啟這個「MCDF1 智允 便會多足場子所考 (3 START線で)



# 穩定壓倒一切!

#### 二種固定軚盤的配件

不少軟盤的設計雖然不錯,但卻忽略了如何固定軟盤這個課題。不過,此軟盤則特別設計了二種固定軟盤的方法,當中玩者除可使用吸盤之外,更可以利用配件將軟



盤緊扣於桌邊,這樣無論玩者如何用力,軟盤也不會輕易飛脱, 令玩者感到掃興。

■更可以使用另 配件 将軟盤

■利用3個大吸盤 將軟盤固定、







# 隱藏人物 - DIO、影子 DIO

遊戲:JO JO奇妙冒職

機種:AD

◎ 荒木飛呂彥&LUCKY LAND COMMUNICATIONS / 集英社 ◎ CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

在選人畫面中,首先

移到ALESSI上,然後按

一次。之後,移到DEVO上,再按 START鍵一次。跟著再移到CHACA,然後按 START鍵一次。最後,移到MIDLER上,按 START鍵三次後便會出現DIO予玩者使用。

至於使用影子DIO的方法,便是在出現DIO 的情況下,移到DIO處並按START鍵五次便可。

		++ =
1)	IC)	イヤ オヤ
		J/~ //

必殺技	
<b>建無</b> 想無	<b>│                                    </b>
無駄!	【 / ← + 攻擊掣(替身出現時可追加入力)
空裂眼刺簫	→・強・中・弱・→
THE WORLD	→   \ + 攻擊掣(只限本體)
死!	→ 八十攻擊掣(只限替身)
SUPER TOMBO	
ROAD ROLLER	↓ /+同按兩個攻擊擊(只限替身)
CHECK MAID	【 → + 同按兩個攻擊擊(替身出現後於空中也可使出)
時間停頓	→ ・強・弱・一(消耗3個 Gauge)

#### 影子 DIO 技表

必殺技	
SNOW KNIFE	←/↓\一+攻撃掣(可追加入力)
空製眼刺騰	一、ノー+攻撃掣
恐怖片鱗	✓ +攻擊掣
溶合	→ \+攻擊掣
WORLD 21	←/ ↓ \ → + 替身掣
SUFER COMBO	
PUNISHMENT	· · · → + 同按兩個攻擊掣
CHARISMA	│ /一+同按兩個攻擊掣(消耗2個Gauge)
時間停頓	弱·→·強·←+替身掣(消耗3個Gauge)



## 隱藏模式及人物出現條件

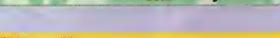
© CAPCOM CO.,LTD, 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

在遊戲開始時,大家可能會發現其中四個模式:「TEAM BATTLE」、「SURVIVAL MODE」、「DRAMATIC BATTLE」及

[FINAL BATTLE]並未能進入。不過,大家只要完成 「WORLD TOUR | 模式,則「TEAM BATTLE」及「SURVIVAL MODE」便會予玩者使用。另外,若玩者以LEVEL 8完成 「ARCADE MODE」, 那麼「DRAMATIC BATTLE」及「FINAL BATTLE」便會予玩者進入。

除此之外,在「DRAMATIC BATTLE」中,只要玩者使用 「RYU&KEN」及「JULI&JUNI」完成的話,便會出現「DUAL BATTLE」(1P及2P皆使用相同角色)及「DRAMATIC BATTLE」

遊戲: STREET FIGHTER ZERO 3 機種:PlayStation





只要達成以下2個條件,便可以於選人畫面中移到M.BISON處,然後按 L2鍵選擇便可。條件1:在「WORLD TOUR」模式中,擊敗USA場地 的所有對手;條件2:遊戲時間超過8小時

豪鬼了。(在選人畫面中移到豪鬼處,然後按L1或L2號選擇

(1P及2P可任意選擇角色,但對手只有一位)



# 隱藏指令

© 1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.



#### DOSE 變成 99.9%

在遊戲中途,按START鍵暫 停,然後按著L2鍵不放來輸入:「← → ↑ ↓ → → ↑ ↓ △ 」;成功的話,會有 - 聲音效提示玩者。之後,再按 START鍵解除暫停,便會發現DOSE 自動增至99.9%。

#### 全武器裝備

在遊戲途中,按START 鍵暫停,然後按著L2鍵不放來 輸入以下指令,便可以獲得不 同的武器裝備:

武器	指令		
紅色LASER		1	Ţ 🗆
藍色LASER			×
黄色LASER			10



■選樣再用離也不 用怕。

遊戲:R-TYPE△

機種: PlayStation



#### 各種隱藏項目

© 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

逆走賽道-只要在「GP MODE」中取得勝利,便可以在 「TIME ATTACK」選擇逆走賽道。

MUSIC PLAYER - 玩者進入OPTION中的「MUSIC PLAYER 時,只要按著以下所示的輸入方法來按〇鍵決定, 便自行決定想看的賽道DEMO畫面。此外,在DEMO畫面 中,玩者只要按△鍵便可以改變視點及畫面效果:

#### 遊戲: R4-RIDGE RACER TYPE4-機種:PlayStation

指令	DEMO 賽道
←+ L1	首輪預選賽道「HELTER SKELTER」
+ R1	首輪預選賽道「WONDER HILL」
+ L2	次輪預選賽道「EDGE OF THE EARTH」
+ R2	次輪預選賽道「OUT OF BLUE」
+ L1	決勝 GP 賽道「PHANTOMILE」
→+ R1	決勝 GP 賽道「BRIGHTEST NITE」
→+ L2	決勝 GP 賽道「HEAVEN AND HELL」
+ R2	決勝 GP 春道「SHOOTING HOOPS」



### 會心一擊法

© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. © YOHSUKE TAMORI

當遇上敵人而進入戰鬥畫面後,玩者只需要緊接著L2鍵不放來 選擇「攻擊」。這樣,當角色攻擊敵人時(這時仍要按著L2鍵),便會 使出會心一擊。不過,若果在敵人攻擊時,玩者仍按著L2鍵的話, 敵人便會同樣使出會心一擊的啊!!



■在遷時緊按著L2鍵不放……



■每次都可使出會心一 擊!!

遊戲: WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3~FINAL Ver.~



遊戲: PoPoRoGue MM: PlayStation

■不過在敵人攻擊 也按L2鍵的話……



### 最後兩支隱藏球隊

© 1998 KONAMI ALLRIGHTS RESERVED.

如果大家還記得的話,便一定發現在「EXHIBITION MODE」中,除了可以使用世界及歐洲名星隊外,還有兩個空格呢?其實,這兩個空格是另外兩支隱藏球隊來的啊!至於使用的方法,則請留意以下介紹:



■羅馬尼亞Gold及F.C

#### 羅馬尼亞 Gold

在今屆世界杯中,當羅馬尼亞進入16強後,全隊球員便將頭髮染成金色,亦因此而出現了這隊羅馬尼亞Gold!雖然此隊的能力和原來的沒有分別,不過喜愛羅馬尼亞的朋友就一定讚賞。至於使用的方法,就是以HARD難度下,使用羅馬尼亞於「CUPMODE」取得勝利便可。

#### F.C. Devo

羅馬里奧、加斯居尼、祖連 奴……這些都是我們熟悉的球星, 卻因種種問題而錯過了今屆法國世 界杯。不過,他們將會組成F.C. Devo予玩者使用,而方法就是:在 HARD難度下,使用任何一支球隊 於「LEAGUE MODE」的Full Season下取得勝利便可。

■可使用

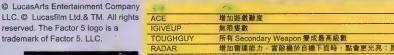
「干歲鷹」

機種: PlayStation



## 使用「千歲鷹」等等隱藏 PASSWORD

遊戲: STAR WARS ROGUE SQUADRON 縣種: Nintendo 64



玩者首先選擇進入 「OPTION」中,然後再選 擇「PASSCODES」。之 後,便可以根據下表輸入 你喜愛的密碼,並得到該 密碼所產生的效果:



■輸入密碼

ACE	增加遊戲難度
IGIVEUP	無限隻數
TOUGHGUY	所有 Secondary Weapon 變成最高級數
RADAR	增加雷達能力,當敵機於自機下面時,點會更光亮;則否便變成微弱
FARMBOY	可以使用「千歲鷹」
TIEDUP	在可以使用「千歲鷹」的情況下輸入,便可以選擇駕駛TIE FIGHTER(在選擇戰機畫面時,於移動
	過「千歲鷹」後按方向罐 (Analog),便會發現 TIE FIGHTER 在「千歲鷹」後面)
CHICKEN	可以使用 AT-ST 的 Mini Game
CREDITS	觀看爆機畫面
MAESTRO	在 OPTION 中會增加「SHOWROOM」,進入後便可選擇「CONCERT HALL」來進行音樂測試
DIRECTOR	可在「SHOWROOM」中選擇「AT THE MOVIES」來進行遊戲中出現的過場片段
HARDROCK	輸入後等待 DEMO 出現,之後回到標題畫面時便會發現背景出現不同



#### 隱藏密碼

TUROK © 2 : SEEDS OF EVIL TM © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK : © & © 1998, GBPC, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment Inc., an Acclaim Entertainment studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim Distributed by Acclaim Distribution, Inc.

當在模式選擇畫面時,選擇進入「ENTER CHEAT」中,然後輸入以下密碼,便可以獲得不同的效果,而且玩者亦可以在「CHEAT」中,自行設定使用那一種效果:



■輸入密碼後,便可以選進入 「CHEAT」中自行設定。

#### 遊戲: TUROK 2 SEEDS OF EVIL 機種: Nintendo 64

	7.
AAHGOO	補充能源的 ICON 會出現一個嬰兒的頭部
PIPSQUEAK	令敵人體型縮小
HOLASTICKBOY	令敵人身形變得又長又幼
IGOTABFA	畫面變成鋼筆畫模式
HEEERESJUAN	補充能源的 ICON 會出現分數最高的人物
WHATSATEXTUREMAP	令畫面變成 3D 線條模式
LIGHTSOUT	令人物出現於黑暗之中
UBERNOODLE	令敵人的頭部變大
STOMPEM	令敵人的手和腳變大
ONLYHEBEST	欣賞工作人員名單



## PASSWORD 大公開

Comedy Central All Rights
Reserved Developed by
Iguana Entertainment, Inc., an
Acclaim Entertainment studio
Acclaim is a division of Acclaim
Entertainment, Inc. TM, @ & @
1998 Acclaim Entertainment.

只要在「ENTER CHEAT」中輸入下列 密碼,便可以有不同 的效果:



45 34 4 35 4 4	c
■甚麼古怪武	ć
也可立即使用	0
CATTALEL	

密碼	效果
ASSMAN	無敵
FATKNACKER	可使用所有武器
FATTERKNACKER	無限子彈
THEEARTHMOVED	自由選闡
PLANEARIUM	畫面變成鋼筆畫模式
SCREWYOUGUYS	欣賞工作人員名單
VEGGIEHEAVEN	在「MULTIPLAYER」中可選用 Skinny
CHÉATINGISBAD	在「MULTIPLAYER」中可選用 Mr.Mackey
ELVISLIVES	在「MULTIPLAYER」中可選用 Bar Brady
OUTRAGE	在「MULTIPLAYER」中可選用 Big Gay Ai
HAWKING	在「MULTIPLAYER」中可選用 Ned
SLAPUPMEAL	在「MULTIPLAYER」中可選用 Starvin Marvin

	A (C) , M. (Mar.)
PHAERT	在「MULTIPLAYER」中可選用 Phillip
RAFT	在「MULTIPLAYER」中可選用 Terrance
DOROTHYSFRIEND	在「MULTIPLAYER」中可選用Mr. Garrison
LOVEMACHINE	在「MULTIPLAYER」中可選用 Chief
CHECKATACO	在「MULTIPLAYER」中可選用 Wendy
FISHNCHIPS	在「MULTIPLAYER」中可選用Pip
KICKME	在「MULTIPLAYER」中可選用 Lke
ALLWOMAN	在「MULTIPLAYER」中可選用Mrs. Cartman
GOODSCIENCE	在「MULTIPLAYER」中可選用 Mephisto
STRINGFROG	在「MULTIPLAYER」中可選用Jimbo
MAJESTIC	在「MULTIPLAYER」中可選用 Alien
OMGTKKYB	在「MULTIPLAYER」中可選用所有角色
BORBYBIRD	開動以上所有密碼效果

遊戲: SOUTH PARK

機種: Nintendo 64



# 十大遊戲新聞98

### 98 回顧重點 • 多事之秋

去年的云云大事之中DC都算是大事中的大事,有不少的 事件都是跟SEGA有關的,而98年的TOKYO GAME SHOW 98秋便是這一年的焦點,因為有很多的大作都是在這一個展 覽中發表和展出,除了DC引人注目外,還有一眾的手提機。 DC的出現也帶來了新一代的SEGA廣告人物一湯川英一等 N64也在98年末利用一些高水準的遊戲來創造奇蹟,看似剩 下的只有SONY的PS了,PS的後繼機相信會在99年才會出現 了。説回手提機的冠軍,任天堂的GAMEBOY終於受到挑 戰,不知在列強的攻勢下能否保其江山。











的帶旺了音樂遊戲

evento-en uzakkos I. mos ezzakkos N 重 二 サ (( 取 N ) × ( 取 注 3 N = − N = − 1 1) 14 (3 T = 1 + 1) 開発 (( 科 報 ) WE THE PART OF THE PARTS OF THE ARTHUAPOON WHALL BOUND HAMOORSCORE







MONGOCAREA 28 WED **司工工程的**,直接到的资本市市籍的 A (20M # 7 ) 14 的 的 展 工作 MARIONHOARES. ... DIFF PROBLET SHOW 11 · 李社科社教育的別集度以及製料の無 WEST THE BREEKS WITH THE ●を存む TECARTED あるかが 特別



# 10 • 本地遊戲機中心示威

----

# 第六位・遊戲市場收縮

## 第五位。 N64 權士重來

98年對任天堂來說,真的是大 豐收,GAMEBOY的銷量好

之餘 在 其 後 的 GAMEBOY COLOR配合 《DRAGON QUEST MONSTER》聲勢更加凌 厲,《微爾達傳説~時之洋壩 ~》的銷量便打破了N64游戲

的銷量,在推出了至今的3個月內

已囊了500萬以上,N64的銷量增加了的話。 這遊戲真的功不可沒。至於《PIKACHU你好嗎》利用

POCKET MONSTER這一個熱潮來推出這新類型遊戲,遊戲使用了「聲音識別系統」令玩者可以透過聲音來下指令給PIKACHU,命令牠做出各種動作,而換來也有意想不到的效果。新推出的N64擴張RAM令《STAR WARS》及《TORK 2》這一類的遊戲在畫面上更加華麗和流暢,N64的美國市場令任天堂的市場佔有率由32%提高到34.5%,成為家用機的大哥,在宣傳方面任天堂也花了不少的心機,聘請了不少



# 四位·湯川專務效應



THE TEST TO SOME THE WAY IN THE THE





Mark or south - Way, and the contract



**中本海型的中边的局域和**通 OVNERON GOTOS: SI



CONSTRUCTOR CONSTRUCTOR REDGEO POCKET MICHINOR ZWENNE 

NACWAR BANDALEST AND RESWOODER SWAME MARINE WE'R COMMINGAMENT CHRISTIAN



NEW ARCADE OPERATION MACHINE IDEA

BUREAUGUS SETTLE ABOVE

CANAMIT II WELE MENII EALWE LICENTON OWN













# DC出鑿

BROKES HONGTHOWNS Describe CATION」 SEUAII展照廣義協院使及認為IIC同以接收計 MODEM的功能,现有便可以利用MODEM中国其

但因知道在INTERNET上整新 可可销售在重发 有可从在網上影響的遊戲。 地平17月27日,進日 THE WEST AND THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH







個展表達量NEC供用DC的frountVID展片也含度特出了用酶,以每首社SC主權數量大概

下来,则此理学到DSD特殊日前来了,单字程理师上有他一些思致之外,在时间分类技术不少的影響要能 Independent in (Sonic Adventure) if (VIRTUA FIGTH).







可能各位讀者都猜得到DC是會得一位的了,不過它的出現真的是十分矚目。好了,除了以上的新聞之外,還有其他值得關注的事,而且以下的新聞對業界也有着一定的影響,看看以下的新聞,然後試想像一下來年會有什麼事會發生。

#### 本地遊戲雜誌泛濫

在今年本地出現了不少的遊戲雜誌,令到各遊戲雜誌的競爭變得激烈起來,自從在兩年之前本港出現了日本授權雜誌之後,本地的遊戲雜誌都有依照日本廠方的限制之下介紹各種遊戲及情報,但在今年卻湧現出不少不依限制的遊戲雜誌及攻略本,它們只利用其他雜誌的圖片來刊登在自己的雜誌之上,在法律途徑上是很難對付的。唔... 這一個倒退的現象,並不是一件好事。

### *«SONIC ADVENTURE»*

#### 發表會

《SONIC ADVENTURE》的發表會的話將很多人的焦點集中在DC之上,《SONIC ADVENTURE》不論是畫面和音質方面都是頂尖的,而這一個發表會的形式也很特別,因為除了邀請業內人士參加外,SEGA也有讓業外人士到場,這一種開放而親切的手法令人感覺到SEGA在改變中。

■《SONIC ADVENTURE》 的播片畫面極為華麗



## 《FF VIII》發表

《FF VII》於97年98大受好評之後,SQUARE會在98年5月15日召開新作發表,宣佈會會推出《FF VIII》,SQUARE社長武市智行及《FF》系列之父坂口博信也有到場,這一集將會以愛為主題,而這遊戲的正確發售日期是99年2月11日,還有一個月多的時間,各位玩者便可以體驗到這遊戲了。



#### 《DQ VII》延期

遊戲自從95年推出第六集後,闊別三年終於有新作推出,本來是值得高興的事,原先是計劃在98年末推出的,但是在98年5月ENIX公佈這遊戲會延期到99年6月才會推出,要押到這麼遲才推出,會不會和PS 2有關呢?總言之這一件消息相信令不少的《DQ》FANS

失望。(包括那姓福的傢伙)





#### EA · SQUARE 合作

美國遊戲公司Electronic Arts及日本遊戲公司SQUARE在4月宣佈會共同發展業務,並組合新公司—EA SQUARE,這兩間公司分別在日本及美國兩個地方協助販賣及宣傳對方的遊戲,還有EA SQUARE最終目的便是在全球擴大這兩間公司的業務。

#### FF電影化

SQUARE的CG技術相信各位也不會則疑的了,SQUARE決定突破遊戲的空間,準備製作一套以CG造成的電影「FINAL FANTASY~THEMOVIE~」由坂口博信為電影的監督,以未來的

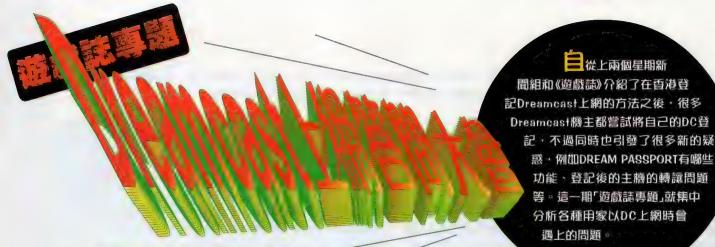


地球世界為背景,「每人都會有過跟自己心愛的人分開的經驗,而在 之後都應該要克服它」這一句便是這電影的主題,並強調「人類的生 死」及「人類的心」這兩個訊息,至於編劇便是由阿倫 ● 拉拿來擔當

(太陽神13號的編劇)。製作組方面便是由SQUARE USA的HONOLULU STUDIO負責,會由COLUMBIA PICTURE發行,花了7000萬美元的投資,

不知道會不會 有滿意的效果 呢?有CG電影的 人,便要等到 2001年了。





DC 上網 Q&A WHAT IS 1.01?

你知道嗎?DREAM PASSPORT經已 有兩個版本了!最新的版本是VER 1.01。那 你有需要立即購買嗎?

Marie というできますが、今節以下の理由ではりは Marie でいたたきますのでご条知おきの理説明い 現行のDean Passion iver 30/10あっており入り サトの登録部分1・不異合わあることが行明になし ました つきましては人養合を様正したいが、3 の助しいに Fassionであってようしたことに表

#### 沒有需要!

這個新版本的 DREAM PASSPORT 與舊版本最大的分別是 修改了登記密碼的部 分。本來在日本,如果

用家以SEGA作為他們的ISP的話,是需要 在收到正式密碼「本PASSWORD」之後再次 進行登錄的,不過據SEGA網頁透露, DREAM PASSPORT VER 1.00在再登錄密 碼時會有問題出現,所以才推出VER 1.01修 正問題。而這個最新版本是免費提供給所有 已登記用戶的。

由於香港幾乎沒有人會以SEGA作為 ISP,所以就不會遇上無法登錄的問題,也就 不需要這個新版DREAM PASSPORT了。

#### 登記了之後會收到甚麼?

正常來說,在日本登記DC的話,等於 你打算以SEGA作為你的ISP,用家會在登 記時得到一個假密碼用來上網的,不過這個 假密碼是有時間限制的,不能永久使用。 SEGA方面會另外以郵寄方式把正式密碼「本 PASSWORD 寄到用家府上,收到正式密碼 之後到DREAM PASSPORT中「USER情報」 一欄再次登記,那才算正式完成登記。

不過由於舊版DREAM PASSPORT在 登記正式密碼時發現問題,現在日本用家除 了會收到「本PASSWORD | 之外,還會收到 DREAM PASSPORT VER 1.01一套。不過 身在香港的你嘛……你甚麼也不會收到,也 不需要再登記。

#### 登錄畫面應該填些甚麼?

有讀者在看了上期《遊戲誌》介紹的登錄 方法,如法泡製的時候,發現雖然是可以打 電話與世嘉連線,不過就出現「因字體問題拒 絕登記」的字句, 這到底是甚麼一回事呢?

這原來是因為大家在「USER氏名之登 錄」畫面中,在一些必需填入日文的欄位中填 入了英文所引致的錯誤。以下我們便會解釋 一下「USER氏名之登錄」畫面中各欄的意思 和需要輸入些甚麼。

#### フリガナ(拼音)

日本人的名字多是以漢字表示,但發音卻不 盡相同,這一欄就是讓用家標名他的名字的 發音。這個欄位是必需輸入日文的!



#### 營織者名

這個欄就是用家寫出來 的名字,可以填寫英文 或日文。

#### 牛年月日

這不用解釋了吧?

#### 住所

這一欄是填入地址的,上面短的一行是用來填 寫郵政區碼的,輸入正確的郵政區碼的話,下 面的大方框就會立即顯示出所輸入的郵政區碼 所代表的地方。這個欄大家在登錄時只要填入 000-0000便可以。下面的大方框是正式的地 **址**,應該輸入以日文為首的字句。

正如上期所説,電話號碼應填入03-0000-0000

#### 轉用別的 ISP 怎麼辦?

如果你將來轉用別的ISP的話,只要以 DREAM PASSPORT開機,進入OPTION 畫面,在「接続プロバイダー」ー欄連按兩下 A掣,就可以進入ACCESS POINT設定畫 面,修改ISP的資料了。

#### 買二手 DC 要注意! 登記的後果是…

大家都知道要登記了你的DC才可以上 網,不過大家又是否知道DC主機在登記過後 有甚麼「變化」呢?其實,「登記」除了是向 SEAG申請以他們作為ISP的一項手續之外, 還同時會將你的個人資料連同DC主機的序號 SERIAL NO.一併登錄到SEGA的資料庫和 主機裏的128K FLASH RAM中。所以假如你 打算轉讓你的DC的話,除了要消去128K FLASH RAM上的你的個人資料之外,還要 直接寄信到日本SEGA要求他們把你的個人 資料從他們的資料庫中除去。這是由於為了 保安理由,SEGA資料庫對同一序號的DC主 機只會登記一次,要再次登記必須先將 SEGA資料庫中的資料刪除。如果你打算購 買二手DC主機的話,就要注意你可能不能用 那部DC上網了。

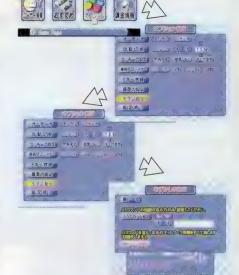
#### 從DC中刪除個人資料的 手續是怎樣的?

從上兩個星期新

要從DC中刪除登記了的個人資料,你 必須要在DREAM PASSPORT中進行。首 先進入了主要目錄,選擇OPTION(オプショ ン),然後選MODEM設定(モデム設定)ー 項,再進入困難設定(むずかしい設定),選 擇最下面一項「本體メモリの初期化),那就 可以把主機FLASH RAM中的資料刪除。不 過刪去了FLASH RAM資料的DC主機是既不 能上網也不能再登記的。



遇上的問題。



#### DREAM PASSPORT 要付錢買的嗎?

據説市面上有些店舖以800元的售價發 售DREAM PASSPORT, 其實假如你購買 了水貨DC主機的話,無論是橙色盒還是最近 的白色盒裝, DREAM PASSPORT都是隨 盒附送的,不用另外付錢購買的。準備購買 DC的讀者就要注意了。

## SEGA RALLY 2上網對戰方式全面披露!! 香港能玩到 Dreamcast 網上遊戲嗎?

SEGA RALLY 2的網上對戰手續終於正式 公布了!讓我們看看DC是怎樣上網對戰吧。

#### STEP 1

在遊戲中選擇NETWORK PLAY模式



#### STEP 2

輸入你的簡稱 並選擇要進入的 SERVER



#### STEP 3

接通SERVER之 後就可以跟在 SERVER上的人 交談(CHAT)



#### STEP 4

找尋對手,組 成對伍

#### STEP 5 與隊友協定比 賽規則(CHAT)





#### STEP 8

#### 隊中交談(CHAT)

看過以上程序之後,大家都覺得手續並不複雜,就像以DREAM PASSPORT進入CHAT ROOM一樣。不過,我們嘗試過進入CHAT ROOM,發覺非常難進入,最多去到會議室一覽便被截斷。據SEGA網頁透露,如果線路繁忙的話是會發生這種現象的。如果SEGA的 SERVER真的負荷不了現在的通信量的話,真擔心將來能否玩到DC網上遊戲。

#### R掣菜單

( )	上一頁	3=3883	再最込み
進む	下一頁	TE LA SOL	71-215
再読込む	更新	10 39	W- LJ
中止	中止	W-IWEBU J	
ズーム	放大(再按	一下便	會縮小)
メールを書く	寫電子郵件		

#### 下載手續 DIY

大家都知道《SONIC ADVENTURE》曾在 聖誕和新年時搞過兩次下載小節物到遊戲中的 玩意,而現在DC用家也可以在SEGA網頁中下 載VMS遊戲《收集哥斯拉》來玩。不過,有些讀 者還不太清楚下載遊戲的方法。由於每一個遊 戲的下載方法和地點都不同,這次我們就以《收 集哥斯拉》為例,介紹如何下載遊戲。

#### STEP 1

LADRICASINE



#### STEP 2

選擇「ゲームBURN (GAME BURN)」 一欄



#### STEP 3

將游標指着《收集哥斯拉》的標 誌按A製進入



#### STEP 4

選「ダウンロード便可以下載遊戲。



#### STEP 5

選擇儲存遊戲的記憶卡。



#### STEP 6

等待 別心急 把記憶卡拔出 來,見到這個方 框才可將記憶卡 狡律

#### L掣菜單

ホーム	HOME (主頁)	
しおり	書籤 (即我的最愛)	
ジャンプ	JUMP(即是輸入其他	網址)
メール	MAIL(電郵)	加一仏
チャット	交談(CHAT)	しょかり
オプション	進入 OPTION 畫面	W-W
切る	切斷連線	チャッド
つなぐ	連線	या विश्व

## DREAM PASSPORT 操作

說起來,大家對於全日語對白的DREAM PASSPORT的操作有多少認識呢?以下一些 操作要點,可讓你更方便地在潛航網上。

#### 在哪裏輸入想到的網址?

按L掣,在菜單上選「ジャンプ(JUMP)」

便可以輸入。不過在 《SONIC ADVENTURE》的 INTERNET模式裏是沒有 JUMP這一項的,所以就不 能到其他網頁去。



#### 書籤怎樣使用?



「しおり(書籤)」有兩個 用途——在沒有連線的時候 選這項就可以進入書籤目 録 , 按「ロードする (LOAD)」掣就可以從記憶卡

載入已儲存下來的書籤;在上網的時候選這項 便可以將現時所看到的網頁地址紀錄下來,再 按目錄下的「セーブする」就可以把目錄儲存下 來。「ジャンプ」就是跳到紅框所在的網頁去。

#### DC上網的幫手——DC鍵盤使用法

由於DC終於可以上網,很多人為了方便輸入都會買個DC鍵盤來用。由於DC鍵盤是日文鍵盤,有一些操作法跟英文鍵盤是略有不同的,現在就為大家介紹一下一些簡單日文鍵盤SHORT CUT。





S1鍵	喚出左邊菜單	
S2 鍵	喚出右邊菜單	

半角/全角	轉換英/日文模式
(在英文鍵盤時)ひながな	從英文鍵盤轉換為日文
	鍵盤;在日文鍵盤時按
	任何鍵所顯示出來的都
	會是鍵鈕右邊的符號
	(即日文符號/字母)
(在日文鍵盤時) CAPS LOCK	從日文鍵盤轉換成英文
	/羅馬拼音鍵盤
(在日文模式中)SPACE	漢字變換



### 正宗互聯網 「電話」誕生

平時如果要打長途電話,大家自然會想到IDD之類由電話公司提供的服務,但是近年互聯網的普及化,互聯網電話(INTERNET PHONE) 亦漸漸變成一個節省IDD費用的途徑。不過使用INTERNET PHONE是一個電腦程,仍是要雙方都有電腦才可以使用。現在一家法國公司研製出一個連電腦也不用的「INTER PHONE」,一旦這類電話流行,相信將來的網路就會更擠塞了。(古拉拉 B)

INTERNET PHONE開發公司網址 http://www.theftz.com/aplio/about.htm

#### 連教會也要上網了

宗教一向給人一種嚴肅、莊重的感覺,但是在美國,羅得島的 天主教教會的一則招聘啟示,卻有點兒別開生面。話說當地青少年的 日常生活中,佔了差不多80%的時間都用於上網和看電視,於是教會 決定建立一個招聘的網頁。不知將來香港會不會有網上的道觀、佛廟 呢?(古拉拉 B)



#### **ALICE SOFT**

#### 新料一則

ALICE正籌備開發一隻完全女性向的遊戲(亦即是女追男啊!),其實際名稱還是未定,只知現在的開發率只有3%。不知這個「BOYS GAME」會否吸引一眾女性玩家加入呢?(積奇)

#### 期待作兩隻

等到頸都長, ELF的《WORDS WORTH》終於發售有期了!遊戲

已正式定於3月發售,有興趣的朋友一定要留意了。而另一隻則又是萬眾期待的CAPCOM大作,《BIOHARZARD2》電腦版,除了完全移植PS外,更是對應3D卡,而且更收錄了難度十分高的USA版。遊戲已定於2月19日發售,5800日圓(詳細資料可參考今期的新腦作空間)。(積奇)





#### KOEI的續編遊戲

自從92年發售了第一集後,《ROYAL BLOOD》將會以全新的姿態推出續集!其名字是《ROYAL BLOOD 2~迪拉魯王國年代記》,遊戲中會出現29種的不同職業,登場的角色更會高達250人以上,遊戲預定春天發售,9800日圓。(積奇)

#### 無人島XX

大家還記得《無人島物語X~外傳~》嗎?其續編便是這個《無人島物語XX》。玩者所扮演的,便是協助遊戲內出現的5名女子逃出孤島,做其大英雄。遊戲預定2月26日發售,8800日圓。(積奇)

## LIBIDO 新作來了!

當你遇上心儀的異性時,是否想了解多些和可以更加親近呢? 這個LIBIDO的新作《GIRL FRIENDS》,便是以這個為大前題來開始。現階段只知遊戲預定99年春天發售。(積奇)

#### COMMANDOS 再次行動!!

由Pyro Studios及Edios Interactive製作的《Commandos: Beyond the Call of Duty》,將預定於今年3月推出市場。這隻由8個任務所組成的遊戲,可説是《Commandos: Behind Enemy Lines》的續篇。《Commandos: Beyond the Call of Duty》預計售價為US \$30,而且現在可以於Edios的網址上下載此遊戲的DEMO,有興趣的朋友不容錯過。(Glen)

www.ediosinteractive.com

#### Pentium III 隆重豐揚

英特爾(Intel)宣佈其代號Katmai的處理器,將會易名為Pentium III,並預計將於今年2月下旬推出市場。Pentium III將會有450 MHz及500MHz二種,而預計初出時的價格為US\$ 580及US\$ 825。

在Pentium III晶片中,特別增加了70種指令,令支援3D影像、音效、圖像時更為暢順。另外,英特爾亦會推出Pentium III Xeon,以增加伺服器市場方面的競爭力。(Agent X)

#### Windows CE 遊戲

孩之寶(Hasbro Interactive)宣佈將於3月推出2款專為Windows CE的遊戲:《Monoply》及《Scrabble》。預計每隻遊戲的售價為US\$ 30,家中有notebook的朋友,不妨試試。(Glen)

#### 運堂國際有新作

以《炎龍騎士團》系列馳名台灣遊戲界的漢堂國際,終於發表在 1999年推出的最新作品《天地劫之神魔王尊傳》。《神魔王尊傳》將會

是《天地劫》這個新系列的第 一個作品,故事背景是中國 古時的神怪時代,而遊戲場 景全都是3D所構成的,如果 讀者想更加清楚這遊戲的其 他資料的話,就要留意下期 遊戲誌的佈導。(怪傑)



## 更正啟示

筆者曾經於90期《電腦遊園地》中介紹過有關《Caesar III》的秘技,現更正如下:首先,建設一個井(Well),然後將Mouse移到井上,Click一下右Click,再按ALT K開動秘技。現在如你想立即過版的話,便按ALT V;當金錢在5000DN以下時,便可以按ALT C來增加金錢。如果各位仍想知更多資料的話,不妨進入以下網址:www.caesar3.com。

對於以上的錯誤而令讀者引起不便,筆者謹向各位致萬分抱歉,亦多謝電腦迷君的提點。另外,如各位對本欄有任何意見的話,亦歡迎來信與我們分享研究。(Glen)

# POWER DOLL

製造商:工畫堂STUDIO

發售日;3月預定 遊戲性質:SLG

系統需求: Win 95/98

# 和可愛的女孩子一起出擊吧!



她們也是3代的新女角 不知性格會是怎樣的呢?

自1994年發售了第一作以來,一 直也是大受歡迎的「POWER DOLL」系 列,其第三作「POWER DOLL 3」終於 發表了!!遊戲的舞台將是前作的100

> 年後,因此除了各個 「DOLL」是全新的外, 就是成員方面也是耳目 一新的啊!3代的最大 魅力當然是各個個性豐 富的角色們,遊戲畫面



#### 游戲系統

系統將是承襲前兩作,採用回 合和AP制,而這個「3」更會加入「小 隊」系統,以隊中的其中一人為小隊! 長,三人一隊為單位,當集合成 小隊後便可以利用前作的 「GROUP」來作出相應的指示。 而這些小隊會以隊長為中心,亦 即是玩者只可對隊長一人下達命 令,其他隊員是不可以作出單獨 行動的。





■新的機械,武器方面一定更加強。

© KOGADO STUDIO



Fans的話,一定要密切留意了!

# 河川的主人屬於我!!

佈推出了! 為了奪得河川的主 人,遊戲中的主角,太郎一家四 口亦懷著不同的目的而出發。利 用釣魚來換取金錢,便可買到新 的魚餌和用具,就是旅費亦是這 樣得來的啊。在廣大的自然中四 處遊歷,在喜歡的地方垂釣便是 這遊戲的最大魅力!

想不到第一集在PlavStation上 推出不久,其第二集的電腦版亦宣



■可從4名主角中選擇一人來開始。

© 1999 Victor interactive Software Inc.



■太郎為釣出河川的主人而出發。



■以大自然為背景

#### 的游戲內容

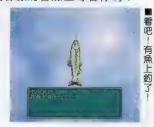
遊戲內的地圖畫面會以2D為 主,當轉到河川下的釣魚畫面時 便會換成3D,而且魚的動作亦是 十分逼真!遊戲的版圖十分大, 除了開始時的溪流、山上湖外, 更有大湖和下游等地方,一些版 圖更是未完成特定條件便不能通 過的。除了河中的魚外, 陸上亦 有很多不同種類的小動物,交惡



■遊戲內也有其他小動物。

與否全由你決定,你可以選擇攻擊或給與他們食物的。遊戲的目 的便是尋得河川的主人(魚),各式各樣的冒險正等著你啊!





GPM-141

# 新腦作空間

# 多啦A 夢大富翁

製造商:GAME ONE

·遊戲類型:SLG

系統需求:Pentium 133/4×CD-ROM



遊戲最吸引人的地方,當然就是以你和我都熟識的卡 通人物「多啦A夢」為主角了!除了多啦A夢外,其好友大 雄、靜兒、技安和阿福等也可供大家選擇,再加上電視版 的配音(這個也是中文的啊!),除了喜歡多啦A夢的朋友 外,愛玩大富翁的你更加不要錯過了!遊戲內共有8個不同 版面供選擇,由遠古時代到未來,而且更分別對應手掣、 Mouse、鍵盤,最多4人同時進行,利用手頭上的豆沙餅 來買地,這個遊戲絕對是招呼朋友的好選擇。

# ■除了多名角色可使用外,控制的方法亦十分多。 ■ 有8個不同版面供選擇。 ■ 隨時也可聽到他們的養育。

文: 稿奇

## 多種百寶供使用

說到多啦A夢,任誰也會想到他的百寶袋!而遊戲中當然亦是百寶多多了,內裡共有超過40種有趣



# 緊張刺激的 Mini Game! 和其他的大富翁不同,除了一般正常的前進外

和其他的大富翁不同,除了一般正常的前進外,遇有特別事件時更會出現迷你遊戲!這些迷你遊戲共有8種類,有動腦筋的也有需要連打的,絕





© 1998 Gameone Systems Limited. All rights reserved.

\*圖片為開發中豐面 By: Agent X

# BIOHAZARD 2

#### 恐怖再次降臨~!!



繼PC版《BIOHAZARD》 後,CAPCOM終於決定於今年 2月19日推出其續篇一 《BIOHAZARD 2》。今次這隻 PC版的《BIOHAZARD 2》,將

會對應3D加速卡,故此相信其畫面的質素會比 PlayStation版更流暢及華麗。

#### 製造商:CAPCOM 發售日:1999年2月19頁 遊戲性實:ACT 系統要求:Windows 95/98, Penlium 166 or highter, 16MB RAM or highter, 2×CD-ROM. Direct Sound-compatible sound card, DirectDraw-compatible video card





## PC版《BIOHAZARD 2》有何特别?

故事內容方面,PC版《BIOHAZARD 2》和PlayStation版是一樣的,不過其Load碟時間及畫面質數自然比PlayStation更勝一籌。此外,PC版亦特別收錄入了美版的「Original Mode」及日版的「Arrange Mode」。

除此之外,PC版《BIOHAZARD 2》 亦增加了一個「GALLERY」模式(暫定), 當中收錄了一些人物及怪物等設定資 料,喜愛《BIOHAZARD》系列的朋友一 定要留意。





### 對應 3D 卡資料一覽

廠商	類型
3Dfx	Voodoo, VoodooRush, Voodoo2, Banshee
Rendition	Verite V-1000L, Verite V2200
Nvidia	Riva128, Rival128ZX, Riva TNT
ATI Technology	3D RAGE PRO
Matrox	MGA-2164W, MGA-200
3Dlabs	Permedia 2
Intel	Intel740

#### 不能對應之 3D 卡資料一覽

廠商	類型
NEC	PowerVR, PowerVR2
S3	Virge
ATI Technology	RAGE II

© CAPCOM CO.,LTD 1998, 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

# 新腦作空間

By: Agent X

製造商:KOEI(發行商:第三波) 發售日:發售中

遊戲性質:SRPG

系統要求:Windows 95/98, 486DX266MHz 16MB RAM, 2×CD-ROM

# 英傑傳系列一三國志曹操傳中文版



#### 治世之能臣 亂世之奸雄

繼《孔明傳》、《毛利元就》及《織田信長傳》後,光榮再次推出以中國三國時代為背景的英傑傳系列遊戲一《曹操傳》。今次的《曹操傳》和《孔明傳》的分明在於:《曹操傳》是以曹操為故事主角,而在遊戲系統及畫面上亦加以改良,喜愛英傑傳系列的朋友絕對不能錯過啊!!



## 華麗的策略 迫力的單挑

《曹操傳》總共有161位武將登場,他們各自擁有不同的兵種屬性,如步兵、騎兵、道士等等。隨著人物的升級,其兵種亦可變成武道家、重騎兵、軍師等總共13種以上屬性。當然,遊戲中亦有非常華麗的策略攻擊,及充滿迫力的單挑事件。



■華麗的策略攻擊。



| 野排 |



■酒尚溫時斬華雄

#### 風評值

在戰鬥以外的畫面,大家可能會發現於 畫面右上方設有一條風評值。當遊戲出現選

擇而需要玩者 決定時時 與國評值的指 數,最終不同 改 數 前 出現來。 結局來。



■不同的選擇將會影響遊戲結局

#### 全新武器升级系统

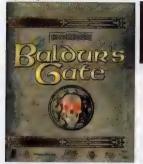
在《曹操傳》中,除了各人的能力值會隨著戰鬥而增加外,更新增了一個「武器成長系統」。隨著人物的戰鬥,各人的武器及防具同樣會獲得經驗值;換言之,只要自身的武器能力等級有一定級數,那就算敵人配備了寶劍也不用害怕。當然,筆者認為當獲得寶劍之類的珍貴武器時,便應立即讓主力部隊裝備。至於原來的武器予其他人物使用的話,同樣會增加該人物的能力值。

綜觀這種設計,主要是令大家不用常常為各武將購 買裝備,而只需集中購買回復體力及升級等用品。



© 1998 KOEI Co., Ltd. 第三波資訊股份有限公司

#### By: Agent X



製造商:BioWare(製行商:Interplay) 發售日:發售中 遊戲性質:RPG 容量:CD-ROM×5 系統要求:Windows 95/98

# BALDUR'S GATE

由日本所製作的RPG遊戲,相信大家一定玩得不少。不過,由外國公司所製作的RPG遊戲,你又有沒有試過呢?因此,筆者特別為大家介紹這隻由BioWare公司所製作的最新RPG遊戲《BALDUR'S GATE》,就是充滿了西洋味道的RPG遊

遊戲的背景主要是來自TSR公司旗下最暢銷的刊物一《FORGOTTEN REALMS》改編而成;至於遊戲開始時,只有主角一人,而遊戲中各人物的等級則參照《ADVENCED DUNGEONS AND DRAGONS》而成。

主角在旅途中將會遇上不同的敵人,而且更會認識不少同伴加入(最多5名)。當然,和一般RPG遊戲一樣,《BALDUR'S GATE》同樣會有不同的ITEMS予玩者為主角及其同伴進行裝備。至於進入戰鬥場面時,各人物亦有不同的魔法予玩者使用。









(c) 1998 BioWare Corp. All rights reserved. Interplay is a registered trademark of Interplay Productions. All rights reserved. Exclusively licensed and distributed by interplay Productions. TSR, Inc. All rights reserved. BALDUR'S GATE, FORGOTTEN REALMS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and the TSR logo are trademarks of TSR. All rights reserved.

# 軒轅劍與煉妖壺再次出現?

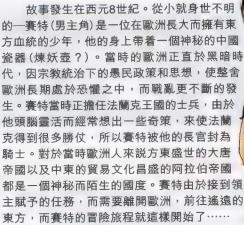
每當提及大宇資訊的DOMO小組時,很多讀者都會聯想到《阿貓阿狗



和《失落的封印》等由這個小組製作的作 品,但相信讀者最深刻而且亦會立刻想到 的必定是《軒轅劍》系列,現在DOMO小組 正在開發這個系列的第三集—《軒轅劍 參》

在今集的故事更會由黑暗時代的歐洲法蘭克王國發展到我們的祖國, 而戰鬥背景亦都會使用由《軒轅劍外傳一楓之舞》開始有的「水彩+水墨」渲 染筆法。説了這麼少有關《軒轅劍 參》的資料,當然不能滿足讀者的要求 啦!這麼現在就看看這遊戲有多厲害。









#### 遊歷

由於故事的發展會橫跨歐洲、阿拉伯、中亞、西域、東方的亞洲等地,玩者可以透過賽特的旅 程,一一飽覽當時世界各國的不同文化,各具特色的建築物,以及不同的風土人情,從中更可感受 到各個文明國之間的差距。當中華麗多變的地圖,以及精緻的GRAPHIC,玩者絕對可以感受到的。







#### 發售日:未定 售價:未定 遊戲類型:RPG

製造商:大宇資訊

#### 戰鬥

在今集裏除了會繼續使用「水彩+水 墨 | 的渲染筆法之外,這遊戲更會在戰鬥 形式方面作出很大的改變,因為將由《軒

轅劍》系列的 主觀視點改變 成這一集的橫 向視點,所以 玩者將會玩到 另一個感覺。





## 法寶

《軒轅劍》系列的法寶系統亦都會在第 三集中存在,而它們的外形除了刀劍外, 亦都會有其他外型,就如扇、燈、珠等。 玩者可以利用法寶本身來發動絕招攻擊敵 人,而裝備它們後更因累積的經驗值,引

發出新特技。 因為法寶可以 裝到不同人身 上,所以裝上

不同的法寶就 成了勝敗關鍵

# 奇術

在《軒轅劍 參》中,除了角色 可以使用法寶的特 技外,角色亦可以 使用自己學懂了的 奇術,而遊戲的奇 術亦將會屬性系 統,來使相克的敵

人受到重創,就如:光與暗,火與水的等

等關係,玩者 就可以在戰鬥 中得到更大的 戰鬥享受。





記得以前的用電腦玩紅白機的傳聞嗎?大家一直期待的經典遊戲都一 重現在電腦上了,不過大家有沒有想過可以在電腦上玩到次世代的遊戲呢?

話說原來去年8月(其實不過是五個月前),PLAYSTATION的模擬器已經出現了,為甚麼現在才介紹 呢?因為MAC版的PLAYSTATION模擬器也將推出了,所以順帶提一提,讓大家用來作個參考。

# PSEmu》的基本配備要求

X86 CPU WITH FPU (例如 INTEL PENTIUM) WIN 32 OPERATION SYSTEM (WINDOWS 9X 或 WINDOWS NT)

16 MB RAM

SVGA BOARD

CD-ROM

原裝 PLAYSTATION 遊戲乙隻

AMD K6-2或 PENTIUM II CPU 64 MB RAM SVGA (4 MB RAM) 及 3D 加速卡 聲效卡 CD-ROM

若以PENTIUM 400再加上VOODOO 2的3D卡 來執行PC版的PS模擬器,效果比用PS來玩,還要好 一點(應該是貼圖方面較優勝吧)。如果再配以40倍速 的光碟機,讀碟速度之快更遠超PLAYSTATION。

不過這個始終不是正式授權的程式,而且仍在開 發中,有關的開發公司已宣稱這個模擬器可能對電腦 及其他器材構成影響,即是説如有意外就要自己負責 啊。所以筆者不建議大家太心急去下載,但是各位有 勇氣的讀者朋友,可到以下網站一試運氣:

# http://www.psemu.com/index.html

該説説MAC用的PLAYSTATION模擬器了。在 三蕃市《MAC WORLD EXPO》中,CONNECTIX公 司宣佈了為MAC電腦製作PLAYSTATION的模擬器, 名為「VIRTUAL GAME STATION」。

CONNECTIX是何許人也?它是一家在1988年 創立的公司,曾經開發了一些獲獎的軟件,而比較有 名的「作品」包括:CONNECTIX VIRTUAL PC、 SURF EXPRESS DELUXE, RAM DOUBLER和 SPEED DOUBLER .



這套軟件可 於POWER PC G3 上使用,來玩 PLAYSTATION的 遊戲。現時 CONNECTIX已經 公布了對應遊戲的 名單,大約有七十

隻遊戲,其中絕大部份都是美版的動作和運動遊戲, 而日版遊戲就暫時未知能否對應。

日本SONY就表示「不承認這一個(VIRTUAL GAME STATION) 軟件,而且正考慮採取法律行 動力。至於APPLE則表示很高興CONNECTIX能為 MAC開發遊戲軟件。

如果想知道更多關於「VIRTUAL GAME STATION]的資料《可以到以下網站:

# http://www.virtualgamestation.com http://www.connectix.com/

其實模擬器在坊間流傳已久,這次有一家公司正式開發未 嘗不是一件好事,但是選擇次世代遊戲機為題材,還是第一 次。如果這次SONY的起訴成功的話,可能連現有的模擬器也 會被一拼禁止使用呢,再加上日本[中古(二手)遊戲]被禁止售 賣的情況・相信大家能玩到一些經典舊遊戲的機會就更少了。



DUN Password

OLAN

變然

TEXT:禮服無聊俠

上軟件便利

如果閣下有一天上網超過四小時的習慣,相信閣下都會在自己 的電腦上裝了不少應用軟件,例如FTP、IRC、BROWSER等等, 很有可能令到桌面(DESKTOP)變成一個花園、動物園或者另一個

TRASH CAN (視乎ICON款式而定)。而下面為大家介紹的軟件,就能夠改善這種情況,令到 工作更順暢。

這個軟件名為《INTERNET CONTROL CENTER》,外表看來很簡單,而用法易十分簡 易,適合一些經常上網的用家,或者讓使用電腦的新手用來代替 設定複雜的捷徑(SHORTCUT) \*\*\*\*\* アヤ

基本上《INTERNET CONTROL CENTER》是為上網而設,

# 試用板的詳細資

最新版本: 6.41

Revision Date: July 13, 1998

檔案名稱:icc641.exe 檔案大小: 3,774,650

售價:\$9.00

網頁: http://www.usefulware.com/icc.html

亦有 WINDOWS NT 版本

所以先要設定連線

的方法,但 是使用者亦

可以自行設定按鍵 (BUTTON) 的內容和增減數 目。大家更可以將按鍵的表示改成程式的 ICON,那就更易找到要用的程式了。

Oral & casal & Introl "

不過,這個方便新人/忙人/懶人的軟 件有一個缺點,就是要花一點時間去設定按 鍵,但是設定的方法就只需按幾個鍵,相信它 會幫助大家而不麻煩了大家吧。



最近新推出

的遊戲DEMO版,

動軏都要10MB、20MB,加上常常遇到 「交通擠塞」、很多時花了半年也下載不

了。更多時會在中途斷線,再重新下載,結果浪費時間和金錢。 現在給大家介紹一個,可以強化電腦下載檔案功能的軟件 《GO! ZILLA》

這個有名的下載輔助軟件已經推出了3.3版,不知大家下載了沒有呢?用法和以前的版本 差不多,仍然保留「將下載中的工作暫停」、「設定下載時間表」、「多重下載」、「轉換下載的伺 服器」等等。有了它,大家便可以選擇在網路交通的非繁忙時間,讓電腦自己去下載檔案;這

In just 3 minutes, you could find out ANYTHING about 李智和 全国名 甲辛毒

個軟件一來省時(省錢),二來方便工作(只是要

忍耐一下那 些閃動的廣 告而矣), 難怪得到各 方這麼高的 評價。

# 軟件的詳細資料

最新版本: 3.3

Revision Date: December 20, 1998

檔案名稱: gozilla.exe 檔案大小: 1,338,594

網頁: http://www.gozilla.com/ 亦有 Windows NT 版本

# MACICAL TRUCK ADVENTURE

在一個平靜的早上,遊戲的主角ROY正在草地上享受陽光,當他準備睡覺之際,突然在他上室有3個身影掠過,一個少女正在被2個男人追着,他們將少女身上的一塊會發光的石槍去,於是ROY便決定協助那一個少女取回她的石塊,他們利用一架卡車去追上那兩個男人,就是這樣「MAGICAL TRUCK ADVENTURE」便開始了...



# 沥序厚扩开元十十厘数

這遊戲的操作十分簡單,玩者只要利用於機身上的控桿,上下地移動加速前進,追趕前面的惡人麼美及馬可或是逃避他們的追捕,一邊回避路上障礙物一邊往版面的終點進發,便是這遊戲的主要目的,不過玩這遊戲最重要的便是要保留體力,玩者們要注意這一點啊!遊戲一共有6版,會有4種不同的障礙物來阻止玩者前進,玩者可以靠分支來玩到其中的3版,出現分支時玩者要利用控桿的上下移動來選擇,而這遊戲會有4個不同的結局。

如果玩者在單打的時候,你的同伴便會是電腦,這樣玩者便要配合電腦的 指示而做出指定的動作(不過電腦是十分懶的)。反之在雙打的時候,你的拍擋便會 是另外的一個玩者了(廢話),這樣在遇到障礙物的時候便要看看你跟另外的玩者合得 來與否了,當然是要有兩部機可以雙打啦!單打時在遊戲完了後會出現達成度,而雙 打的話便會是相性度。有心要健身的玩者,可以試試一個人玩兩部機的啊,擔保你一 定會玩到筋疲力竭!

一般來說玩者只要將卡車的速度保持在80%便可以的了,可能玩者們在被人追趕的時候會比較緊張,會不斷的加速,其實除了在一些特定的地方要去到最高速之外,其餘的時間玩者還是省回一點力吧!在一些要連續跳躍的地方,玩者也可以利用滑行這一個方

法來渡過,也可以保留一點體力。



■單打時在遊戲完了後會出現達成度



■畫面上出現指示便踩腳踏吧!



■使用遭一枝桿來加速



■單輪前進十分危險哩



■配合這一個腳踏做出其他動作

**EF1116** 



■選了不同的分支會影響到下一版會是什麼



■在水中也可以前進會不會有 點古怪呢?



TEXT: KOTARO

# Coming SOON

# 餓狼伝説 WILD AMBITION

《餓狼伝説》系列最新作!

傳聞已久,利用 3D POLYGON 製作、《餓

狼伝説》系列最新作——《餓狼伝説WILD AMBITION》,終於決定今年春季在HYPER NEO GEO 64上登場。雖然遊戲是採用立體多邊形所製作,但是基本操作依然是以過往系列作品為藍本,所以除了該系列的支持者不會感到陌生之外,也能令他們享受到三次元式《餓狼伝説》的獨有樂趣!





# 回歸原點·新的戰鬥

回説今集《餓狼伝説WILD AMBITION》最特別的地方,就是遊戲的世界觀、時代,以至故事背景均一下子返回原點,回到1991年《餓狼伝説~宿命之戰鬥~》(餓狼伝説第一集)相同的時代設定。那麼大家可能



會問『2D《餓狼伝説》系列已經推出了七集,但是為何到現在才有「返回原點」這種想法呢?』

根據SNK第一開發部部長松本裕司(《餓狼伝説》、《龍虎之拳》、《THE KING OF FIGHTERS》、《月華之劍士》系列PRODUCER)及第一開發部開發一課課長伊東正剛(《餓狼伝説》系列製作人員)表示,由於《餓狼伝説WILD AMBITION》是3D POLYGON化後的首個作品,所以他們想藉着系列的新開始,將《餓狼伝説》裏面獨特的世界觀(TERRY與ANDY兩兄弟為養父報仇、向GEESE展開生死之戰的中心故事)重新整理,再奏一遍,務求令大家更能了解《餓狼伝説》系列其中的吸引性!此外,伊東正剛更表示,雖然他們現在正着手開發《餓狼伝説WILD AMBITION》,但是並不代表他們已中止開發2D《餓狼伝説》系列,反而會積極吸收兩個系列不同層面的優點,實行兩種世界和形式同時進發。





© SNK 1998 ※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

# 系統概要

或許大家可能會問,《餓狼伝説》系列最大的特點,就是 利用主副兩線之間的移動和攻防,來營造2D世界之外的空間 感,但是去到3D世界以後,遊戲取消兩線移動等系統,取而 代之是立體對戰格鬥遊戲中不可或缺的系統「軸移動」,那麼 會否因而失去《餓狼伝説》系列原有的特色呢?





其實如前所述,開發《餓狼伝説》系列的製作人員只是希望利用3D POLYGON技術,製作另一個層面的《餓狼伝説》,而並非保留以往《餓狼伝説》系列特色為重點(想信大家從《侍魂~SAMURAI SPIRITS~》系列中已可以清楚地感覺得到),所以大家不難見到《餓狼伝説WILD AMBITION》是有着很多原創及新嘗試的系統,目的是想表現其中的獨特性。





# 登場角色

《餓狼伝説WILD AMBITION》登場角色共為十名,其中八名 是《餓狼伝説》系列的主役角色,繼有TERRY BOGARD、ANDY



「坂田冬次」

的少女「千堂 輔!

# SNK 的 PRIVATE SHOW 又有料到!!



報揭示板」皆有提 及過於1月22日 世紀第一彈HYPER NEOGEO 64餓狼傳説

WILD AMBITION PRIVATE SHOW 的活動。原來,在是次活動中, 説WILD AMBITION》外,有關方

面還提供一隻秘密游戲給大家試玩!!

很想知道這是一隻怎麼樣的遊戲呢?如果想的話,就可填妥以下表格,寄 來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓遊戲誌」,信封面住明 「參加餓狼傳説WILD AMBITION試玩會(遊戲誌)」就可以了。下個星期就 是了,事不宜遲,快點寫信來啦。

# 《游戲誌》餓狼傳說WILD AMBITION 試玩會報名表格

姓名:_		
年齡:_	 聯絡電話:	
地址:		

# SEGA 開發新版本《SPIKE OUT》!!

SEGA幾個月前推出的ON LINE ACTION GAME——《SPIKE OUT》,據知SEGA有關方面正開發這遊戲的新版本。在新版本內,更會 有新的STAGE增加。而遵新版本的推出日還是有待公布。WELL, 《SPIKE OUT》剛推出時在港也作過一陣的回響,不知這個新版本的反應 又會是怎樣?

# KONAMI 迷你遊戲最新作襲港!!



KONAMI 的業務用遊戲可 浪,完全沒有停



過。上期就為大家講過那部跳舞機《DANCE DANCE REVOLUTION》現正進行巡回演 出。而上星期,觀塘一間電子遊戲機中心就購 入了一部名為《GA CHA GA CHA CHAMP》 的業務用遊戲。唔,這部機跟《比西霸希》系列 一樣,都是低死迷你遊戲大集會。但是,《比 西霸希》系列是用三個比手掌還要大的按鈕來 玩,而《GA CHA GA CHA CHAMP》就是用 兩個方向桿來玩。有與趣的朋友不妨去看看 而每局就收你5塊錢。

# PEATER OF THE

# **《DANCE DANCE REVOLUTION》**

# 巡回演出反應熱烈!!

上回就為大家講過,現在風靡日本的跳舞 機《DANCE DANCE REVOLUTION》,正於香 港作巡回演出。雖然現在給大家玩的只是 TESTING VERSION, 但絕對沒有減少眾玩者 的興致。尤是在週末或假日,玩的人真是非常 多。而且他們的水準也甚高,就算是最難的一首



歌也很容易地被他們攻破。噢,現在試一試玩已經這樣,遲點春季主要貨 源來到時,可真不得了。然而這部TESTING VERSION的巡回演出只餘 下四個站,還未玩過的朋友可真要試試啦!!

第五站 新基地(沙田新城市廣場) 第六站 金星(荃灣南豐中心)

13/01/99~18/01/9 19/01/99~25/01/9

第七站 拉八第

Peking House(尖沙咀北京道) 26/01/99~01/02/99 GAME STATION(元朗教育路千色廣場) 02/02/99~08/02/9

# 在網上溜灠《STAR WAR》的業務用遊戲資料

現在好一些遊戲機中心,都已購入了那部名為《STAR WAR TAILOGY ARCADE》的遊戲,大家也應該玩過了吧?雖然此遊戲在港就

不算大受歡迎,但玩的人也不算少。最近在 SEGA自己的HOME PAGE中,就出現了 《STAR WAR》那業務用遊戲的網頁,內裏除了 有少少的游戲攻略外,還有整個《STAR WAR》 世界的歷史簡介。而且整個網頁都是由英文寫 的,令沒有日文字款的電腦也可看到。而網頁就 是這個: http://www.sega.co.jp/starwars/



有興趣的朋友可跑去看看。

# JALECO 也來開發音樂遊戲!



的位置也不可説是少。

SEGA等遊戲廠商也加入戰陣後,JALECO也來開發 音樂遊戲。這隻音樂遊戲名為《VJ》,玩法跟《BEAT MANIA》差不多,都是根據畫面中的橫線次序按鍵





有4個畫面那麼多,不過其中3個是用來播 MTV的。而鍵盤上更有6個鍵之多啊,看你能 不能應付啦。

# 《戰鬥層面》可以使用隱藏人物啦!

在港頗受歡迎的3D格鬥遊戲——《FIGHTING LAYERS》,原來玩者 是可以使用遊戲內那些中波士人物的。方法很簡單,當機板開啟了一定時 間後,玩者在角色選擇畫面的兩端,就可看到有兩個小箭咀。把方向桿拍 過去,就可選擇到隱藏人物了。唔,基本上現在遊戲機中心內的 《FIGHTING LAYERS》已可使用隱藏人物的了,快些去看看吧。

# 碟機最新版本!! 《BEAT MANIA COMPLETE MIX》!!

KONAMI正開發《BEAT MANIA》的最新版本,這就是《BEAT MANIA COMPLETE MIX》。在這個VERSION內就將一至三代的歌曲全部收錄,而且還加插3首新歌及INTERNET 積分龍虎榜,不過正式推出日還未定。



另外,在去年AM SHOW只以「參考展出」 身份出現的捽碟機《BEAT MANIA II DX》,早陣子在日本舉行了LOCATION TEST。據知,此遊戲會於2月在日本正式推出。嘿嘿,眾《BEAT MANIA》 的FANS,是否已經手癢癢呢?希望香港快點有得玩就好啦。

# POWER STONE 試玩會



CAPCOM第一隻以NAOMI低板開發的遊戲

一一《POWER STONE》,將會於本月尾 舉行為期兩天的試玩會。



據知頭一天只供CAPCOM的會員試玩,而第二天才開放給其他玩者。而這個試玩會除了有得試玩外,更可即場訂購Dreamcast版的《POWER STONE》,而且還會有海報派發。若果想知道是次活動的舉行日期,可留意《GAME PLUS》的

「CAPCOM快訊」。順帶一提,這遊戲更會被TV動畫化,預定會於今年4月播映。

# 業務用遊戲時間表

99年1月推出

遊戲名稱	開發商	類型	參考推出日
VIRTUAL STRIKER 2 VERSION'99	SEGA	SPT	已推出
THRILL DRIVE	KONAMI	RAC	已推出
餓狼傳説 WILD AMBITION	SNK	FIG	1月
FLAME GUNNER	TEMCO	ACT	1月下旬
0 F N //			
2月以後			
POWER STONE	CAPCOM	ACT	2月
GRADIUS 4復活	KONAMI	STG	2月4日
GIGA WING	CAPCOM	STG	今冬
推出日未定			
遊戲名稱	開發商	類型	
PILOT KIDS	彩京	STG	
ZOMBIE ZONE	SEGA	ACT	
FLASH BEATS	SEGA	ETC	
CRAZY TAXI	SEGA	RAC	
(以上推出日以日本為準)			

# 業務用遊戲龍虎榜

排行位置	遊戲	類型	生產商	
1ST	DANCE DANCE REVOLUTION	ETC	KONAMI	
2ND	POP'N MUSIC	ETC	KONAMI	
3RD	JO JO 奇妙冒險	FIG	CAPCOM	
4TH	VIRTUA STRIKER VERSION'99	SOC	SEGA	
5TH	MEGA TOUCH XL 6000	ETC	MERIT IND	

以上資料都VIRTUA ZONE提供 VIRTUA ZONE地址: 彌敦道大華中心地庫

# 貼紙機又有新花臣





現在的貼紙機

真是層出不窮。好像

現在全香港最受歡迎

的,可説是那部又可

玩投票、又可把你成

為雜誌封面人物的照

片印成閃卡的

*«LOVE GETY* 

STATION》。(即是

連機身外都有

螢光幕的那部啊)不過,最近日本又有一些超過癮的貼紙機面世啦!!

好像一部叫《HIGHKEY MAGIC》的東西。它除了有32種相框外,最特別的是它的照相鏡頭是可作上下垂直移動的!!那麼就可以照出一些其他貼紙機拍不到的角度。(如TOP VIEW啦)

另外一款叫《D-STUDIO》,這機的外型可給人一種強烈的影樓氣氛。特別是處在於它附有風扇及SPORT LIGHT,令出來的畫面會有風吹的效果及的士高氣氛。令外此機

也有些特別的FILTER,好像霧化、CENTER FORCUS等,就像於PHOTO SHOP中加工過一樣~~。





# 體感 GAME 不會震的原因

其實好一些體感遊戲,好像划艇機《RAPIDIVER》,在遊戲時機身是會震動的,用以增加玩者遊戲時的投入感和趣味。不過在香港,這些震動功能通常都會被刪去,這是由於政府有關方面為了保障玩者的安全,對這些電動的業務用遊戲機嚴加管制所致。據知這樣的管制令不少遊戲機中心的負責人頭痛不已。尤是在遊客區的,很多外國人都對賽車遊戲非常雀躍,但由於遊戲機的震動功能被刪除,這點卻大大減低了他們的消費意慾。

其實政府保障市民的安全是應該的,但若果條例太緊,欠缺彈性, 甚至已嚴格得不設實際,這樣反而會削弱業界的競爭力。而對於我們一般 玩者而言,在遊戲時這樣也會滅了不少樂趣。



近來的新

GAME數目真是少之

又少,可能是過了聖

挺檔期的原故吧。筆

者唯有寄期在二月的

一列新GAME吧!不

過這個月仍有很多可

玩性高的作品,例如

系統變得更完善的

《月華之劍士2》、原

汁原味的《SOUTH

PARK》及被炒至五

百大元的《遊戲王》

大家要趕快試試啊。

另外,在這個緊張時

刻,DC的新GAME

竟然廷期,還推出了

- 隻令玩者摸不着頭

腦的遊戲《戰國

TURB》……要努力

(古拉拉 B)

啊!SEGA!

幕末浪漫第二幕 月華之劍



© SNK 1998

相距一年後推出的續 篇,雖然本作重點比較集 中在系統改良方面,但是 就以平衡度和遊戲性而 言,絕對不比前作所遜。 然而遊戲最大的缺點,便 是電腦對系統的熟練程度 和先讀能力太過強,往往 令很多人也望而卻步。至 於速度方面·亦因為需要 遷就遊戲平衡性而有着限 制,可是整體來說遊戲性 極高,是為近年較優秀的 劍術對戰格鬥作品。 (KOTARO)

# 評分

人物/機械:4分 書面:4分

音樂/音效:3.5分

故事:3.5分 操作性:4分

投入度:4分 原創性:4分 難易度:4分 移植度:

平均分:3.86分

和前作相比,2代給 人的感覺招式更連貫,更 華麗,可做的東西亦增加 了不少; DASH加上攻擊 是突擊的好方法,而空中 彈往往是反敗為勝的關 鍵。可是2代給筆者的感覺 卻不如一代般扎實・所指 的並不是人物的招式,而 是中招時的感覺,另外各 個人物的招式和上一集亦 有著一定分別,有玩開上 一集的朋友, 非要重新熟 習一番不可了。(積奇)

# 評分

人物/機械:38分 畫面:3.8分 音樂/音效:3.8

故事:一分 操作性:4分

投入度:4.3分 原創性:35分 難易度:3.7分 移植度:一分

平均分:3.84分

# THEME **AQUARIUM**



SLG MEM

© 1998 Electronic Arts Square K.K. All rights re Theme Aquarium is a trademark of Electronic property of Bullirog Productions

同樣是《THEME》系 列的作品,雖然玩法跟以 往的都是差不多,但在感 覺上便沒有以前的那麼有 趣·可能是沒有了一些搞 鬼的EVENT,而且難度也 比以往的高,筆者最喜歡 的便是遊戲中魚的品種 多·以儲齊牠們為目標會 是一個很好的消磨時間的 做法,LOAD碟太過頻密 是最大的弱點,不過有趣 的便是可以對應到 PocketStation (非洲)

人物/機械:2.5分 書面:25分 畫面:3分

音樂/音效:2.5分 操作性:3分

投入度:3分 原創性:3分 難易度:3分 移植度:

平均分:2.79分

故事:

如果大家有玩過 《theme Park》及《theme Hospital》的話,就一定要 試試這隻《theme Aguarium》了。基本上, 遊戲玩法和之前作品差不 多,而且遊戲亦同樣保留 著一貫有趣輕鬆的風格。 可是,PlayStation的Load 碟時間較耐,故此若果遊 戲有電腦版的話,就一定 非買不可了。(幸好此遊戲 對應PocketStation,這是 電腦版沒有)(Agent X)

# 評分

畫面:3分

地車:-

原創性:3分 難易度:3分 移植度:-

平均分:3分

# SOUTH PARK



64/STG/ACCLAIM/美版遊戲 SOUTH PARK (Im) & © 1988 Comedy Central, ALL Rig ant, Inc. (tm),@ & @ 1998 Acclaim Ente

這個雖然是-遊戲,但卻他做到「衰仔樂 園」卡通那份感覺。當每次 見到一大堆敵人湧過來, 筆者都會感到一份緊張 感,而這感覺是很難從其 他遊戲中得到的。筆者最 欣賞就是遊戲進行時角色 不斷説出的ADULT LANGUAGE, 簡直十分 有趣。(怪傑)

# 遊戲王



SAME BOY/ ETC/ KONAMI/ © 1998 KONAMI © 高橋和 /集英社・朝日電視台 電通・東映動畫

又是那咭片式對戰型 遊戲,玩上去好像與某遊 戲一樣,完完全全沒有任 何新意,不過好在她是經 過連載漫畫而出現的遊 戲,而且可以經過對戰線 或通信機能將玩者手上所 持有的CARD作互相交 換,總算是有個特別的地 方。(山寺良牙)

人物/機械:3.5分

音樂/音效:3.5分 故事:2.5分 操作性:3.5分

投入度:4分 原創性:3.5分 難易度:4分 移植度:-

平均分:3.44分

自從GOLDEN EYE成 功以後,一些類似的遊戲亦 相繼推出,筆者覺得 《SOUTH PARK》會是其中較 出色的一隻,雖然遊戲性不 太高·但有精彩的演出。那 些古靈精怪的角色、故事和 武器計設就是遊戲的最大賣 點,還有很多劇情都是忠於 原著的(例如碌葛(KENNY)每 集都要慘死、蛋散 (CARTMAN) 經常將穢語掛 在咀邊)。對《SOUTH PARK》 FANS(包括筆者)來説實在是 -大喜訊。(古拉拉 B)

評分

畫面:3.5分

操作性:3分

投入度:5分

難易度:3分

移植度:-

**商創性:25分** 

平均分:3.7分

故事:4分

人物/機械:3.5分

音樂/音效:5分

人物/機械:2分 畫面:1分

音樂/音效: 故事:3分 操作性:4分

投入度:-原創性:2分 難易度:3分 移植度:--

平均分:2.5分

以有名漫畫《遊戲王》 為題材的卡片遊戲·遊戲 共有兩個模式,分別是故 事及對戰模式·玩者需利 用卡片的特性與對手戰 鬥,由於卡片有分為攻擊 及輔助兩大系,令到對戰 時加添更多樂趣・此外・ 還可將攻擊系卡片融合, 變成更強的卡片,這點相 信是遊戲最吸引之處。 (MS)

人物/機械:3分

音樂/音效:2.5分

操作性:3分 投入度:3.5分

# 評分

機械/人物:3分

畫面:3分 音樂/音效:3分

故事:25分 操作性:2.5分 投入度:3分

原創性:---難易度:3分 移植度:-

平均分:2.86分

# 頭文字D



PlayStation/ RAC/ 講談 社/ 5800日圓 © 1999 SHIGENO秀· © 1999講談社/JAM

由同名的漫畫而演變 出來的賽車遊戲·玩法大 可不用多説,遊戲本身是 十分考玩者的DRIFT駕駛 技術,並不是主要鬥速 度·遊戲畫面及玩法屬一 般:比較令本人稱嘆的場 面就只有故事模式中的過 場MOVIE及REPLAY,整 體上來說,玩不慣賽車遊 戲及初次接觸這遊戲的玩 者會玩得比較辛苦,但玩 上手之後便幾乎可以大獲 全勝。(山寺良牙)

# 評分:

人物/機械:4分 畫面:3分 音樂/音效:3分 故事:4分 操作性:3分 投入度:4分 原創性:-

難易度:4分 移植度:

平均分:3.57分

在這個幾乎沒有遊戲出 的兩星期,還有用氣把遊戲 推出來,真是勇氣可加。說 回遊戲的,這是一隻有故事 連繫住的一隻賽車遊戲。不 過嘛,賽道可真比較單調, 全是在山區上面的,不是上 山就是落山、景物又是差不 多的、很悶。而且多邊形的 製作·絕對不可以説是合 格。至於説到操控方面,其 跣 車 太 的 感 覺 倒 有 點 像 《SEGA RALLY》,以這樣的 方法過急彎又真是蠻有挑戰 性。唔·可説是一隻中規中 矩的作品。(小健健)

# 評分

人物/機械:2.7 畫面:3.0分 音樂/音效:27分 故事:2.8分 操作性:3.3分 投入度:30分

原創性:3.2分

難易度:3.4分 移植度:-

平均分:3.01分

# 製成!遊戲機 由心「



SLG/翔泳社/5800 日圖 © 1999 Shoeisha Co.,Ltd

基本結構與著名的 《便利店時代》大同小異, 就連畫面配置與系統都很 相近,不過內容卻變成很 有情意結的街機電玩,玩 者從中可體驗到經營一間 日式遊戲機中心的過程。 遊戲流程由1978年開始, 當時可購入超經典的基板 《太空侵略者》和《彈磚》 等,不過可惜筆者並沒有 時間去看看到底在1987年 時,會否出現《街霸》這類 革命性作品。

(FUKUDA)

# 評分:

人物/機械:3.0分 畫面:3.0分 音樂/音效:2.5分 故事:30分 操作性:2.5分 投入度:4.0分 原創性:2.5分

難易度:3.0分

移植度:-

平均分:2.94分

這遊戲就有點像《便 利店時代》那樣經營遊戲 店。不過開始進行時,年 份就在街機開始的年代 (1978年),而再加上遊戲 畫面十分簡單,真的會令 玩者感到十分沉悶,當中 沒有一些會令筆者感到欣 賞的地方。在遊戲中,筆 者只可以在其中感到經營 遊戲店的痛苦之處。(怪 傑)

# 封神領域 Eretzvaju



PS/FIG/YUKE'S O YUKE'S

獨立後首次推出遊戲 的YUKE'S所製作的《封神 領域》,是個集合了多種 要素的格鬥遊戲,在人設 上,每個人物都像一種類 型動畫片的風格·AIC製 作的OP可算合格,但並 非特別出色,然而戰鬥部 份就算不錯,除了人物的 動作頗流暢外,在出必殺 技時的鏡頭變化頗為出 色,感覺就像看龍珠的戰 鬥場面一樣。(J.J)

# 評分

人物/機械:4分 畫面:4分 音樂/音效:3分 故事:3分 操作性:4分

投入度:4分 原創性:3分 難易度:3.5分

平均分:3.56分

演出不俗(鏡頭、效 果、人物設定)的一個遊 戲,唯一欠缺的是一隻格 鬥遊戲帶給玩者的感覺一 一不是你死便是我亡、互 相競爭的迫力。另外,也 是關於她的人設,雖然和 近期CAPCOM的一隻機械 人格鬥是完全兩回事,出 來的感覺卻是異曲同工。 (古拉拉 B)

# 戦國TURB



DC/ARPG/對應VMS © 1996 NEC HOME ELECTRONICS LTD. / ONEF CO., LTD © 1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAG

實在替DC和其買家 不值,竟然有這樣的「好」 遊戲推出,的而且確是開 發人員對各位的一個十分 「有」意思的交代。甚麼人 設物設、還有主機的強大 機能,都不能在遊戲中發 現,只造出一個完全不能 明白、理解的遊戲(或者 是筆者的日文不好吧)。 另外,畫面質素和 SEVENTH CROSS實在 「有得揮」,感覺像是替 DC [趕客 | 。 (古拉拉 B)

# 評分

人物/機械:1分 畫面:1分 音樂/音效:1分 故事:0.5分 操作性:0.5分 投入度:0.5分 原創性:1分 難易度:0.5分

平均分:0.75分

一隻非常"另類"的 Dreamcast遊戲。人物設 計方面比較幼兒向,而且 操作亦非常之簡單。對於 一直以為Dreamcast遊戲 必定畫面華麗、動作奇多 的朋友,就一定會令你感 到驚訝。雖然現時 Dreamcast遊戲實在太 少,不過如果你想享受一 下簡簡單單的遊戲,便不 妨買來玩玩吧!(Agent X)

# 實況POWERFUL職業棒



PlayStation / SPT KONAMI/4800日僵 © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

和上一集「開幕版」相 比,這個「決定版」給人的感 覺便是新意欠奉了。如你不 是一個棒球迷的話,那麼內 裡新加的,日本職棒下半年 的新資料便對你沒甚麼得 著。加上育成模式也只是更 新了一些變數,實在令人失 望。然而看見遊戲內巨人隊 的高橋實力得到提升,從中 亦知道工作人員搜集資料的 努力。沒有買前作的人,這 個會是不錯的選擇。(積奇)

# 評分

人物/機械:3.5分

畫面:3.5分 音樂/音效:3.5分

故事:-

操作性:3.5分 投入度:3.5分 原創性:2分

難易度:3.5分 移植度:-

平均分:3.3分

一隻《實況POWERFUL 職業棒球》出完又出,但骨子 裏也是那些東西・不像同廠 的《WINNING ELEVEN》般不 斷地進化。WELL,基本上這 遊戲跟《實況POWERFUL職 業棒球98開幕版》機平完全一 樣,不同的只不過是UP DATE了些球隊資料,遊戲系 統可沒有改變。即是又是那 些「加多了少少東西,就賣多 隻遊戲」的貨色。然而在遊戲 性用完又用,又沒有甚麼改 進的情況下,還要賣4800日 圓,值不值呢?(小健健)

# 評分

人物/機械:2.5分

畫面:2分 音樂/音效:2分

故事:2分 操作性:2.5分 投入度:1.5分 原創性:2分

難易度:2.5分

移植度:-平均分: 2.13分

# 評分

人物/機械:3.5分

畫面:3分 音樂/音效:3分

故事:3分 操作性:1.5分 投入度:2分 原創性:2分 難易度:2.5分

移植度:-平均分:2.6分

# 評分

人物/機械:3分 畫面:3.5分

音樂/音效:2分 故事:2分 操作性:1分

投入度:1.5分 原創性:3分 難易度:2分 移植度:-

總分:2.25分

# 評分

人物/機械:2.1分

書面:2.0分 音樂/音效:2.9分

故事:-操作性:2.9分 投入度:2.7分

原創性:0.7分

難易度:3.0分 移植度:-

平均分:2.3分



# PLAYER'S GAME CHAT

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、 PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動( 诗 AD 访

地址:灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓 FAX: 2507-5175 EMAIL: cineaste@glink.net.hk

## st SONIC ADVENTURE



## DREAMCAST / ACT

**SEGA** 12月23日發售 5800日圓

## TUROK 2



## NINTENDO 64 / 3D STG

■ACCLAIM 發售中

## th STREET FIGHTER ZERO 3



## PlayStation / FIG

■CAPCOM 12月23日發售 5800日圓

## 4th SOUTH PARK



## NINTENDO 64 / 3D STG

**■**ACCLAIM 發售中

# 說~時之洋笛~



## NINTENDO 64 RPG

**■**NINTENDO 11月21日發售 6800日圓

# 6th POCKET MONSTER PICACHU

GAMEBOY / RPG

■任天堂 9月12日發售 3000日圓

# 7th VIRTUA FIGHTER 3tb

DC / FIG

■SEGA 11月27日發售 5800日園

# 8th GB 薩爾達傳說 DX 英文版

GAMEBOY / RPG

**■**NINTENDO

# 9th STAR WARS ROGUE SQUADRON

NINTENDO 64 / STG

■LUCASARTS 發售中

# 10th THE KING OF FIGHTERS'98 CD 服定版

NEOGEO CD / FIG

■ SNK 12月23日發售

6800日圓







1st	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	87票
z =.	1000	, x= 1, T (, *	1 142
3rd	機動戰士高達馬沙之反擊	BANDAI .	76票
4th	幻想水滸傳2	KONAMI	73票
5th	拳皇 98	SNK	70票
6th	EHRGEIZ	SQUARE	58 票
7th	陸行鳥不思議迷宮 2	SQUARE	56 票
8th	SONIC ADVENTURE	SEGA	52票
9th	櫻大戰 帝擊 GRAPH	SEGA	47票
10th	BEAT MANIA APPEND 3rd Mix	KONAMI	37票

# 你最期待的家庭遊戲







1st	(PS) 超級機械人大戰F完結編	78票	BANPRESTO
24	CC NAME OF COLUMN	7.3	SEGA EPS
3rd	(DC) SEGA RALLY 2	65 票	SEGA
4th	(PS) FINAL FANTASY VIII	64 票	SQUARE
5th	(SS) 拳皇 '98	60票	SNK
6th	(NGP) NGP 格鬥系列 REAL BOUT 2	53 票	SNK
7th	(PS) DRAGON QUEST VII	50 票	ENIX
8th	(PS) 電車 GO! 2	48 票	TAITO
9th	(N64) ORGE BATTLE 3	45 票	QUEST
10th	(SS) FRIFNDS~青春之光耀~	32票	NEC INTERCHANNEL

# 日本雜誌《The PlayStation》 1月22·29日號,讀者期待蔣

統計日期截至1月12日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	-1	FINAL FANTASY VIII	SQUAR
2	3	DRAGON QUEST VII	ENIX
3	4	EHRGEIZ	SQUAR
4	2	TALES OF PHANTASIA	NAMCO
5	6	幻想水滸傳2	KONAM

© 藤島康介 © 1994 1998 NAMCO LTD. © SNK 1998 © 1998 SQUARE © 1998 SQUARE
© 創題AGENCY ® SUNRISE
© BANDAI 1998
© 1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED © 1998 NAMCO LTD .ALL RIGHTS RESERVED © 1998 GENKI © BANPRESTO 1999 新城997







新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地 、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

# 위시티를

# 第90期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽變得變名單

攻殼機動隊 Ghost in the shell 海報 5	名
凌家傑 Z608 × × × (7)	
FRANKIE MA Z403 × × × (3)	
LUI LING SIU P005 × × × (6)	
CHUNG KA LOK Z627 × × × (1)	
DORIS CHOI NGA TING Z098 × × × (2)	
《VIRTURA FIGHTER 3tb》 海報 2	名
CHAN HON WING Z423 × × × (1)	
何浩威 V061 ××× (8)	
《Pen Pen Trilcelon》海報	名
譚	
陳潔兒 Z858 × × × (9)	
嚴啟峰 Z440 × × × (4)	
《Street Fighter Zeros 3》海報 5	名
何家榮 Z163 × × × (1)	
黎英輝 Z516 × × × (4)	
陳 <u>缴麟 Z166 × × × (4)</u>	
器	
蔡寶偉 Z168 × × × (1)	
《雙界儀》Trading Card	名
梁成昆 Z332 × × × (0)	
本刊將個別通知各得獎者領獎辦法	

「你們的西洋遊物做得十分之出。 色,其鬼老和老外最鬼馬。」 LOK KAM WAI:

「希望以後有關RPG GAME的 。再出同類型的書呀!」 不懂日文的玩家更投入。」

「ZERO 3確是P.S.上最成功的 \* 一隻平面格鬥,只是LOAD碟時間太

「你們在之前出的GAME \* PLAYERS 64很詳盡,尤其是《薩爾 達傳説~時之洋笛》!希望你們以後

「希望ADVANCED V.G.2會出 AVG或RPG類型遊戲,因我很喜愛 遊戲內的武內優香,而且我較喜愛 • AVG和RPG類型,而不愛FIG.。」

# **今期變品**

《Street Fighter Zero 3》海報 ... 5 名 《R4 Ridge Racer Type 4》海報 ..... 5 名 DC 遊戲《神機世界》海報....... 5名 《PoPoRoGue》預告版 CD....... 1名

新一代遊戲公司

銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26

屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司

差遭荃豐中心B74

星星電子公司

九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店

九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER 有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS 截止投票日期:1月27日
姓名:
身份證號碼/護照號碼:
地址:
電郵地址:(如適用)
你最期待的三款家庭遊戲(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:
遊戲生產商:
<b>讀者意見板</b> 可填寫有關任何遊戲之意見
本周遊戲提名(截至1月13日)

# (請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

□1.超級英雄作戰

□2.Thousand Arms

□3.THEME AQUARIUM

口4.艾莉工作室

□5.BASS LANDING □6.大運動會GTO

□7.DEEP FREEZE □8.幻想水滸傳II

□9.EHRGEIZ

□10.古惑狼3

☐11.FIGHTING EYES

口12.新世代機械人戰記BRAVE SAGA □13.蒸汽火車頭運轉模擬

□14.瑪魯王國的木偶公主

☐15.Hello Kitty White Present

口16.機動戦士高達 馬沙之反撃

☐17.THE FAMILY RESTAURANT

☐18.TOWER DREAM 2 □19.做吧!遊戲機中心

口20.少年街霸3

□21.大盗伍衛門 綾繁一家的黑影

□22.BEAT MANIA APPEND 3rd Mix

□23.實況棒球'98決定版

□24.陸行鳥不可思議迷宮2

□25.封神領域

□26.ROOMMATE W

□27.LUCIFFER RING

□28.LORD MONARCH

□29.我愛電車

□30.TALES OF PHANTASIA □31.桃太郎傳説

□32.SILENT MOBIUS幻影墮天使

□33.CIVILIZATION II

□34.FARLAND SAGA時空路標

口35.6吋MY DARLING □36.GIRL DOLL TOY

口37.樱大號 帝擊GRAPH

□38.SEVENTH CROSS

□39.SONIC ADVENTURE

□40.俄羅斯方塊4D

口41.INCOMMING人類最終決戰

□42.KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING □43.F-1世界格蘭披治

☐44.MARIO PARTY

□45.大盜伍衛門 道中妖怪多籮籮 □46.STAR WARS ROGUE SQUADRON

☐47. SOUTH PARK

□48.SNOW SPEEDER 2

□49. TUROK 2

□50.拳皇'98

□51.其他

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣 場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

# 新GAME時間表

		and the second s				-	Section Lab	THE RESIDENCE OF THE PARTY.	Contract of the contract of		NO.	-	AN POWER	Managar and the contract of the	Res of	AOT.
		(ii)	Play!	Stat	ion			宇宙戰艦大和號 (雪県) ARMORED CORE MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	5800日間	SLG		GALERIANS 悠久之伊甸	ASCI ASCI	價格未定 價格未定	ACT AVG
-5"		- N						整久幻想曲 ensemble 2	MEDIA WORKS	3800 日間	AVG		MEREMANOID	X NG ENTERTAINMENT	Me de la	ACT
1月	14日	BASS LANDING	ASCII	6800日蓋	SLG		1.00						POP'N TANKS SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定 IIII未定	ACT AVG
4		BASS LAND NG (連釣魚手撃版)	ALTRON ASCII	5800 日番 9990 日番	TAB SLG		, and 100	100 m					MONSTER COLLECTION (著名)	角川書店	價格來定	RPG
14		BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO	INCREMENT P	5800 日番	RAC		3月4日	# SILENT HILL	KONAMI	5800 日辰	SLG		JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS GAPS		STG
10		"C NEMA 英會結系列 Vol.1 不要去天職 爸爸" DEEP FREEZE	SUCCESS	6800 日芸	ETC AVG			初少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800 日舊 6800 日酉	SLG ACT		BURGER BURGER 2 ( 管標 ) 被狙擊的街	KAJ	5800 日園 ■格未定	SLG SLG
		他E GAME CENTRE	用冰社	5800日要	SLG			TOMB RAIDER 3 SONATA	TEEN AND E SOFT	6800日頭	RPG		Zill O'll	KOEI	6800日間	RPG
		SAKADIA	SCE	5800日個	RPG			AIR RACE CHAMPIONSH P	XING ENTERTAINMEN	T 5800 日面	不詳		BOYS BE 2nd Season	訓読社 開設社	5800 日週	AVG AVG
1.0		成為應法使的方法 MAS YA BEST LANGRISSER I & Ii	TGL MASIYA	BROLL I	ARPG SLG		118	■ F NAL FANTASY VI	SQJARE	4800 三葉	RPG		心緒不寧之預感 (養陽)  DANCING BLADE任性花天使I-tegrs of EDEI	MA TOUR TIME	價格未定 價格未定	AVG
3		野神環境 Ereizvaju	yuKES	BELLE	ACT		ستا	# FINAL FANTASY CO. ***  # FINAL FANTASY COLLECT ON ANN JERSA* - ***	2.14	** **	- 335		NBA POWER DUNKERS 4	KONAM	個格未定	SPT
1月	21 🗄	■ A © FLY FISHING	VICTOR SOFT	5800 E: ill	SPT			★ GLOBAL FORCE # + M ** M *	3.1	P.	2.0		想見來 your smiles in my hear! GRINT GRITTER	KONAM	價格未定 價格未定	AVG TAB
		TRUE LOVE STORY 2 SNOW BOARD K DS PLUS	ASCI. ALTUS	6800日面	AVG SPT			入程子傳 密解	傳導堂 SNK	5800 E III	SLG AVG		LERSEY DEVIL 之大智順	KONAM	<b>個格未定</b>	ACT
		快刀亂麻雅	IMADIO	5800 日面	SLG		18 B	ATHENA-Awakening From The Ordinary Life~ ■ MYSTIC ARK 學心數場	EMIX	價格不定	AVG		心缺回機劇場系列 Voi 3 出發之時	KONAMI	伽格来定	AVG
		快刀亂扁 雅 (限定版)	IMADIO	7800 日面	SLG			<b>電</b> 車 GO12	TAITO		SLG		MELTY_ANCER The 3rd Planel (管構) 邪藻 管名)	KONAMI	個格未定 個格未定	SLG
		ANGELIQUE SPECIAL(KOEI THE BEST) 水游棚 天命之誓(KOE THE BEST)	KOEI	2800 日面 2800 日面	SLG SLG		25 8	電車 GOI2 SPEC AL GIFT PACK 1 **E KING OF FIGHTERS % GREAM MATCH NEVER ENDS	TAITO	5800 日 個	SLG FIG		打印管	KONAM	價格未定	TAB
		BATTLE BR#	JALECO	5800 出國	ACT		1013	■ 1970年代風機械人動意 P-X 侠	AROMA		STG		THE 8 STRO	SYSCOM ENTERTAINMENT		SLG
		英少女夢工場 GOIGOI公主	NINELIVES KING RECORD	5800 日興 5800 日票	SLG		3月上旬	■白曜 有門棒は影	DUST	5800 日義	SPT		SEA BASS 1-2-3 (管碩 Racing Lagon	JALECO SQUARE	價格未定 價格未定	SPT RPG
19	28日	I DUKE NUKEM I IS NYERNATIONAL SECTION	SQJARE	5800 日前	STG	AN	3月下旬	ます。 東PaintPRO「毎時食場現地」を	1	1 P	· ·	F & 3	CYBER ORG	SQUARE	復格未定	ACT
		II D G MON WORLD	BANDA	5800 計画	S <sub>n</sub> G		E II THE	■接标键线S MULATOR 充滿 KENKI	直の通常開発的	5800 公直	SLG		SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
13		■ ECSAFORM	BANDALVISUAL	6800 日勤	SRPG			■ TOMY CAR TOWN 軟体軍	TOMY	雲荷末定	SLG		随行島賽車~往幻界之路~ CAPA (新編)(POCKET STATION 専用)	SQUARE SCE	價格未定 價格未定	RAC ETC
		■ SUPER HERO 作間 ■鉛板製件創作室	BANPRESTO IMAGINEER	6800 日 <b>初</b> 5800 日 <b>初</b>	RPG SLG			■ GALLOP RACER 3 食物機能手効能	TECMO E3 STUFF	5800 日監	RAC : :		在標準也在一起(POCKET STATION専用)	SCE	價格未定	ETC
( ). (1)		■約前 - 高点・結構・	02 CLUB	5800 11 10	5LG			GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800 日書	SLG		POCKET DUNGEONI POCKET STATION N.E.CD-ROM		2800 日間	RPG
		GUGL TROPS 物理士尼紹 3 - 集費 RETTER~	ENIX	5800 日園	SLG			完全餐物世界	IDEA FACTORY	5800 日盟	RPG		PINOCHA之指夢 花甲類兵 2、新育)	TAKARA TAKARA	5800 日期 5800 日期	湖不 湖不
		神篤十足組3 - 感覺 BETTER~ CLICK MEDIC	訓練社 SME	4300 日面 5800 日面	PJZ TAB			SOJL HACKERS RISING ZAN-THE SAMURAI GUNMAN-	ALTUS WARP SYSTEM	價格未定 5800 日週	RPG ACT		奏者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER		6800日書	S_G
1		SOUND NOVEL ÉPISODE3 第一命權的交匯點	TUNE SOFT	5800 日週	AVG			現象線質「兵」2	CULTURE BRAIN	價格未定	EAT		FARLAND SAGA 時之頭側	TGL	價格未定	8_G
		Palor! PRO 5 彈珠寶續複擬遊戲	B TELNET	5200 日曜	SLG			搖浪都市 OSAKA	KING RECORD	6800 日盟	SLG		RESTAURANT DREAM DRAGON VALOR	TEICHIKL NAMCO	價格未定 價格未定	SLG ARPG
		BLOODY ROAR 2-BR NGER OF THE NEW AGE- 北電子 V RTUA PACHINSLOT	HUSON MAP JAPAN	5800 日曜	FIG TAB			CINEMA 英會語 Vol 3 拠之丘 決定i英雄學語 <sup>11</sup>	SUCCESS CSC MEDIA	6800 日面 5800 日面	ETC FIG		子育 QU.Z MY ANGLE	NAMCO	價格未定 價格未定	ETC
10		LANGR SSER W & V FINAL EDIT ON	MASIYA	6800 日園	SLG			水走/火焰学图" ↑巨人 M-CROMAN	TAKARA	5800日間	ACT		PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	SPT
		PACH NSLOT 帝王	MEDIA ENTERTAINMENT		TAB			PACHINSLOT MASTER < SAMMY SP > (質額		價格未定	TAB		人馬惠 LEADING JOCKEY 99	B # SYSTEM HARVEST ONF	價格未定 価格未定	ACT SIG
1 4	下旬	REFRAIN LOVE2  BLBSLE GJN KID	RIVER HILL SOFT TAXARA	6800 日曜 5850 日瀬	AVG STG			N GAUGE 鎮股氣氛 GAME CAPTAIN LOVE	東芝 EM 東芝 EM	5800 ⊞ M 6800 ⊞ M	SLG SLG		BASS RISE (暫務)	BANDA.	價格未定	SPT
1.7		日本職業麻雀學蟹承認 微萬系列 手線麻雀 入門順		4800 日曜	TAB			TURNING POINT (量稱)	NAXAT	5800 日間	SLG		百萬馬王	BANDA.	6800 日獨	SLG
1		13						Cybernetic EMPIRE	<b>B ‡</b> TELNET	價格未定	AVG		竞逐時間之少女 FISHERS ROAD (暫隔)	BANDA BBS	5900 日題	AVG
		N I						小不點 RALF 之大響响 新世紀 GPX 高智能方程式 新的接票者	NEW VAP	價格未定 5800 日面	ACT RAC		ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	5800 日圓 價格未定	SLG A/G
2.8	4 B	POCKET MUU MUUI POCKET STATION UM CO-ROM	ene	4800 日蜀	ETC			競時空襲客 MARCOSS 可有記述要	BANDA VISUAL	6800日度	STG		B_ACKJACK VS 经田纯	PONY CANYON	價格未定	TAB
7 40	1412	小魔女大作戦	BANDAI	6800日風	STG			ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800 日間	FIG		CLUDCEPT for PlayStation	MED A LINK	優格未定 價格未定	不詳 不詳
3		夢園販券 SOL BLAST	CHARAVAN INTERACTIVE		AVG			超級機械人大戰F 完結編 全日本條件 - 王者之魂 -	BANPRESTO	6800 日調 價格未定	SLG SPG		有限會社 地球防衛隊 DEVICEREIGN	MED A WORKS	5890 日面	不許
		ANGELIQUE 天空之類瑰歌 ANGEL QUE 天空之鏡魂歌 PREM UM BOX	KOEI	7800 日蓋 9800 日瀬	SLG SLG	1		TD4#5-I624-	BULLOOM	操作亦止	510		★ WORLD STADIUM 3	NAMCO	5800 E 📆	SPT
		維新之嵐 幕末志士等	KOE.	7890 日週	SLG		100					13	12. A.			
Á		CYBER 大戰略~出墾/各風戰隊~	SYSTEM SOFT	6800 日興	SLG		1					~	<i>I</i> /~			
		被獨花 2~金運文子篇~ SPECTRAL FORCE-DEA FACTORY COLLECTION-	日本物産 DEA FACTORY	5800 日酬 2800 日酬	AVG RPG		4月1日	ELLEN	VISCO	5800 日調	SLG					
		REBUS (THE BEST)	ATLUS	2800 日画	SLG			■R ■推译 re-mix BiLLARDS MULT PLE	FAB ASCII	個場系定 4800 日蓋	不算 SPT	10 page				
11.8	B	■ 婦士将 WONDERFUL 2	BANPRESTO	5800 日賞	SLG		4月上旬	THE NOVELS	V SIT	個格未定	AVG	99年夏	海底人的休息日2(誓啊)	ARTOING	価格未定	不詳
		Pi 與 Mail · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	HUDSON	2800 日國 價格未定	RPG .			VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800 日間	TAB	219	電利亞 2~ 受胎告知之證~	AXELA	價格未定	AVG
i.		Parior PRO6 彈珠寶機 SIMULATION	BA TELNET	5200 日面	SLG		4月	■ X-PO ■技术研究學學表	IDEA FACTORY	3800 日蓋 個格未定	T IS AVG		L TTLE LOVERS	NTT出版	6800日面	AVG
18 E		■ POP N MUSIC	KONAM	5800 円質	SUG			<b>電像を珍養的</b> な 電視な神経を放	SYSCOM ENTERTAINMENT		RAC		機動警察 THE GAME (警名) REMOTE CONTROL DANDY-銀門後:ROBOY 書稿稿 (管稿)	BANDAI VISJAL HUMAN	價格表定 價格表定	AVG ACT
		信長之野雄 武將風雲線 感應少年 ELJI	KOEI 維管社	5800 日期 5800 日期	SLG AVG				<b>电电路</b>	4800 日義	TAB	99年秋	星神 疣疫的蛋之大地 (雷陽)	MAX FIVE	侧格未定	SLG
		BIKJ BIKJ 仙太郎 - 方塊餐~(暫穩)	調膜社	4800 日曜	PUZ			★ DRAGON MONEY NICE 報語	M CROCARBIN  ## E COMMUNICATION	5800 出版	AVG	99年	戰能大彩號	LOCKWELL ATERNATIONAL		STG
		超戰鬥球技	HECT	5800 日面	SPT			国	AFFECT	5800 日曜	TAB		ANIMETIC STORY GAME 1, CARD CAPTOR SAKURA Knights of GENESIS	ARIKA escot	個格未定 個格未定	AVG SRPG
25 E	B	★を转揮除 Station 4~ 英雄們的挑戰~ ■ FAVOR TE DEAR	SUNSOFT MED INTER CHANNEL	4800 日曜 5800 日間	ETC SLG			NBA Live 99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	<b>维格未定</b>	SPT		PIXY GARDEN	8600)	價格未定	SLG
10		■新永明文	SEM	5800 tr III	AVG			CINEMA 英會話 Vol 4 BOYS LIVE MOTO KIDS	SUCCESS SYSCOM ENTERTAINMEN	6800 日面 「個格来学	ETC STG		党組織 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	調談社	5800 日面	AVG ETC
		DAS S ROAD	IDEA FACTORY	5800 日真	RPG	V		医 DE 店主	TECHO SOFT	(情格未定 (情格未定	SLG	Vi	實載彈珠必聽法/2 (管稱) H.A.E~BEELZEBUB~	SAMMY	便格未定 5800 日間	RAC
		- 幕末浪禮 - 月華之樹士 成吉思 干 蓄狼與白鹿 Ⅳ	SNK KOE-	5800 日 画 7800 日 画	FIG		1	Z				· ·	LOVE GAMES plus .青名)	Tears	價格未定	SPT
1		HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日間	AVG		1	35.					類弾。子(仮名) STAD (VIOM	Tears	價格未定 價格未定	ACT
		女忍者捕物帖	GMF	5800日間	ACT			A .					STAR IXIOM ACE COMBAT 3	NAMCO NAMCO	價格未定 價格未定	STG
		後夜機 立體忍者活動 天誅 忍凱旋	発泳社 SME	5800 日面 4800 日面	AVG ACT		J 4.	W					連接令	PLONEER LDC	價格未定	A√G
		SOUND NOVEL EPISODE 1 亲切草 蘇生寶	TUNE SOFT	4800日酉	AVG		4	/4					DEAR FRIENDS PAMUTAUN	VISUAL ART	5800日間	SLG 不詳
1		DREAM CIRCUS	TGL	5800日基	RAC		5 A	■ PRUMUI PRUMU CINEMA 英會話 Vol 5 ZOMBIE	CULTURE PUBL SHER SUCCESS	8800日富	APPG ETC	1 李安	THIN LINUIS	WIN DOWNSHICK TON	+000 R E	10,94
		MAGICAL DROPS 3 怪物農場 2	TECMO	5800日曜	PJZ SLG			CINEMA 央質話 Vol 5 ZOMBIE 電光危機 <sup>1</sup>	植物養店	5800 日裔	AVG	<b>19</b>	(A)			
		THE AIRS	PACK IN SOFT	5800 日義	RPG		6月	CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日面	ETC	100				
1		累閣吹拂之夏 - 奈都物語再雖 ~	BIG FACTORY	5800 日面	AVG		7.Â	PRESSURE ZONE	TAKI工順 J WING	價格未定 5800 日頭	ACT SLG		46			
A a B		WORLD NEVERLAND 2 19前03分、上野發在光列車。	RIVERHILL SOFT VISIT	5800 日面	SLG AVG		1 H	DINO BREEDER another progress 自動有一天會重視的表來(郭天)SHROL 國	J WING SME	5800 日側 側相末走	SLG SLG	4				
		■魔女件ク暗珠 後古祭	PACK N SOFT	3800日期	AvG			■软件一元會質值的未來(明天/SAYURI 看	SME	價格水定	SUG	教育日末定	RING RISE 原導量士 修安	ASCI ASCI	5800 R III	ACT
2.8			HOTOD BOLL	5800 日曜	STG		8 辞下气	財協疾院(重要)	VISIT	價格未定	AVG	2	WUN WUN DIARY (警名)	KONAMI	6800 日圓 價格未定	不詳
		■毎果透照空間 .	VICTOR SOFT			3	1/2	100					厄修(養興)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
2 A 2 A		804	HUMAN	5900 公園 8900 台園	AvG TAB								M KART DUEL SPECIAL	GAPS	5800日順	RAC
		804	J WING				2/~									
		■個件 ■異語 開資払人 輸示決部 PROJECT ★ PUZJLE MANIA	Human J Wing Teichiku Human	8900 年最 6800 年間 4800 3 頁	TAB SLG P.Z		a.	*				34	0	O A CIDIE	DN	
		●個件 ■異語 服務払人 輸入映館 PROJECT ★ PUZZJE MANIA TETRIS THE GRAND MASTERS、質莉)	HUMAN J WING TEIGHIKU HUMAN ARIKA	8900 台服 6800 台服 4806 主胸 機格来定	FUZ		¥.	春				4	*	SATU	RN	
		■個件 ■異語 開資払人 輸示決部 PROJECT ★ PUZJLE MANIA	HUMAN  J WING  TEIGHIKU  HUMAN  ARIKA  JNBALANCE	8900 年最 6800 年間 4800 3 頁	TAB SLG P.Z		99 # 8	■ LFO-A DAY IN THE LIFE	ASCI	價格承定	ТĮĮ	4	<u>&amp;</u>	SATU	RN	
		●個何 個質簡 趣荷体人 ■人数 PROLECT ★ PUZZ,E WANAIA TETRIS THE GRAND MASTERS (養純) 空母配足 天下泉一 TR CLY SLIDERS	HUMAN J WING TEICHIKU HUMAN ARIKA JINBALANCE UNBALANCE CAPCOM	8900 任服 5800 日期 4800 3期 機格来定 7800 日報 5800 日報 5800 日報	FUZ SUG SUG SPT		99 # <b>&amp;</b>	■新特代數ACTION 羅刺之自	KONAM	网络亚蓝	ACT	<b>A</b>	冬售。	SATU	RN	
		■個句 電点等 開発払人 耐入地等PROLECT + PUZZ-E MANUA TETRIST THE GRAND MASTERS、復興) 空母配記 天下泉一	HUMAN J WING TEICHIKU HUMAN ARIKA JINBALANCE UNBALANCE CAPCOM CAPCOM	8900 台頭 6800 台頭 4800 3頁 備格来定 7800 日酮 5800 日酮	FAB SLG PUZ SLG SLG		99 # <b>&amp;</b>	■野特代象ACTION最新之创 ■ WAKU PUYO DUNGEON PES	KONAM COMP LE	相格单定 價格电压	ACT RPG	<b>全</b>	FRIENDS-著春的大馬·德里 RAM RI	SATU	RN	日面 AVG
		画面号 組成器 面積払入 電水板等PROLECT 今で記えたMANA TETRIS THE GRAND MASTERS (養績) で登載記 天下線一 TR GLY SUDDERS	HUMAN J WING TEICHIKU HUMAN ARIKA UNBALANCE UNBALANCE UNBALANCE CAPCOM CAPCOM 黎京	8900 任服 5800 任期 4806 3 期 傑格来定 7800 日報 5800 日報 5800 日報	TAB SLG PUZ SLG SLG SPT FIG		99年春	■新特代數ACTION 羅刺之自	KONAM	网络亚蓝	ACT	<b>全</b>	FRIENDS-首奉的九甲·德亞 RAN RB	SATU	RN	日面 AVG
		■個有 ■成計 画成仏 ■光料 PROJECT 参元/ZCE MANJA TEQUES MANJA で登載記 天下房一 TRG、Y SUDERS MANG DPSH-MUSS / STREET FINHTED EDTON 吉高線機能 CHICALA 英音前 W2 2 NTERCEPTER OPTION TURNIS CAR BATTLE 2	HUMAN J WING TEICHIKU HUMAN ARIKA UNBALANCE UNBALANCE CAPCOM CAPCOM SER SUCCESS JALECO	8900 仟服 6800 行期 4806 3	TAB SLG PUZ SLG SLG SPT FIG TAB ETC RAC		99年春	■新特化家ACTION最新之色 ■ WAKU PUYO DUNGEON、必受复 ■ MA、 BABY STORY ■ MR PROSPECTOR 太陽之預告	KONAM COMPLE POLOS RYSMICS PROGRESS	相接承定 養終制度 4800日間 養格未定 價格未定	ACT RPG SLG ETC ETC	<b>全</b> 数	字 FRIENDS-基券的共享/直接RAM 和	SATU	RN	HIM AVG
A.		画像名 単語 層景也人 単元4月 PROJECT か尺27.E MANA TETRS THE GORAD MASTERS 、夏菁) 空電船 天下房一 TR C.V. SUDERS MANREL SPRENGES / STREET PAINTS DE FOTICA 市本音電積単語 CINEMA 実施1 Vo 2 NTERCEPTER OPPION TJERRIG CAR BATTLE 2 EBEROLGE 2	HUMAN J WING TEICHRU HUMAN ARIKA UJBBLANCE UJBBLANCE UJBBLANCE CAPCOM CAPCOM 素章 SUCCESS JALECO TAKARA	8000 (一個 5800 (二回 4800 3.3页	TAB SLG PUZ SLG SLG SPT FIG TAB ETC RAC SLG		99 # <b>&amp;</b>	■ 野時代為ACTION 運動之前 ■ WAKU PUYO DUNGEON 予定質 ■ MA、BABY STORY ■ MR PROSPECTOR 大場之後言 ま IN POCHI YATSUTEKITA (書荷)	KONAM COMPLE POLOS RYSMICS PROGRESS	帽椅承定 價格电压 4800 日蘭 價格未定 價格未定	ACT RPG SLG ETC ETC 不详	<b>全</b>	字 FRENDS-首奉於JE·信惠RAM·自	SATU	RN NNE. 7200	B∰ AVG
A.		集員 展表 無義 最大器 PROJECT * PCZCZ (MANA TETROS THE GRAND MASTERS、養育) で電影 天下泉一 不ない、**SUDERS MARIL DERFH (MOSS ) STREET (MATRIS DE EDITOR 本名集教態 DEMEM 共産品 VOZ NITERCEPTER OPTION TICKING CAR BATTLE 2 EDEFOLGE 2 COMMAT CHORO Q	HUMAN J WING TEICHARU HUMAN ARIKA ARIKA UNBALANCE UNBALANCE CAPCOM CAPCOM S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	8900 仟服 6800 行期 4806 3	TAB SLG PUZ SLG SLG SPT FIG TAB ETC RAC		99.# <b>.</b>	■新特化家ACTION最新之色 ■ WAKU PUYO DUNGEON、必受复 ■ MA、 BABY STORY ■ MR PROSPECTOR 太陽之預告	KONAM COMPLE POLOS RYSMICS PROGRESS	相接承定 養終制度 4800日間 養格未定 價格未定	ACT RPG SLG ETC ETC	   <u> </u>     <u> </u>     <u> </u>	FRIENDS- II PROVID- NEES RAM III	SATU	RN	EM AVG
A.		■個有 ■成計 画成仏 ■人然 PROJECT ◆ PLZZ E MANJA TE で表記 TE で表記 大下泉ー TR C、Y SUDERS MANG ASPRHINGS AS STREET FOR FEDTON 吉 着集電影 CHIMEA 美書館 Yo 2 INTERCEPTER OPTION TJRING ASP BATTLE 2 EBERGOJGE 2 グル路条 PRINT C、LUB 木中電	HUMAN J WING TEICHIKU HUMAN ARIKA ARIKA UNBA.ANCE CAPCOM R R R S SUCCESS JALECO TAKARA TOMY	8000 (一副 5800 (日副 4800 3] 標格來定 7800 日報 5800 日報 (個格來定 6800 日國 (個格來定 5800 日國	TAB  SLG  PUZ  SLG  SLG  SPT  FIG  TAB  ETC  RAC  SLG  RAC		99 # <b>8</b>	■野村へ素みCTION 番利之音 ■ WAKU PUYO DUNGEDN、完定基 ■ MA、PAGSPECTORY ■ MR PROSPECTOR 支配 で表で、 意 IN POCH YATSUTEKITA (書稿) MACROSS VF-X2	KONAM COMPLE POLOS RYSMIGS PROGRESS ELIMANI BANDA VISUAL	欄格承定 質時的白癬 質格未定 價格未定 價格未定 價格未定 價格表定	ACT RPG SLG ETC ETC 不详 STG	194-	FRIENDS-ERRICH (BESTAM BESTAM BESTAM BESTAM BESTAM BESTAM BESTAM BOOL)		RN MNEL 7200	日面 AVG

-2.00	ROOM MATE W~ = J. ~	DATAM POLYSTAR	服日 0083	AVG	a la	y	CABBAGE (112	任天堂	復格未定	不辞		-	Name and the second			_
<b>∮</b> 1,月	ROCKMAN & (SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800 日間	ACT			<b>哥爾夫珍(暫名)</b>	任天堂	價格未定	SPT			NE	O-GE		de la
2月4日		SEGA	2800 日順	SLG			CONKA'S QUEST(豐碩)	任天堂	價格未定	不詳				O-OL		
2 F	TECSTART LURDO (SATURN COLLECTION)  多久幻想曲 ensemble vol.2	PAI	2800日間	RPG			SIMCITY 64 (董名 64DD 專用)	任天堂	價格未定	SLG		14	32			
3 F	職業論者指南「兵」	MEDIAWORKS CULTURE BRAIN	3800 日間 5800 日間	AVG TAB			超級項利獎64-2(暫名、64DD專用) 超級項利獎RPG 2(暫名、64DD專用/	任天堂 任天堂	價格未定 價格未定	RPG RPG						
	由 KISS 開始-····	KID	價格未定	AVG			然爾達佛袋 DO (養名:640D 専用)	任天堂	侧格未定	ARPG		- 25				
12	13						大焰之故章 64	任美堂	價格未定	SLG	ad la		Sa Name /			
10.	M.						POCKETMON SNAP(64DD 専用) MARIO ARTIST TALENT MAKER (64DD 専用)	任天堂 任天堂	價格未定 價格未定	ACT ETC		1月26日	幕未浪漫第二幕 月華之劍士 (卡帶版)	SNK	32000 E	FIG
							MARIO ARTIST PICTURE MAKER 1640D ##		價格未定	ETC	Å.	2月25日	職務系別選擇二級 月報之前士 (CD-ROM級)	SNK	6800 FI III	FIG
							MARIO ARTIST POLYGON MAKER 6400 #		價格未定	ETC					-	
1	The same of the sa						ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG			NEO-GE	OPO	CK	FT
99年春	SYNCHRONIC.TY	A.D.M	價格未定	AVG			金田一少年之事件簿(匿名) RAYMAN 2(暫菁)	HUDSON UBI SOFT	價格未定 價格未定	AVG ACT			INEO-GE	OIO	CK	LI
	THE RUINS - D & D COLLECTION	A.D.M. CAPCOM	價格未定 價格未定	AVG ACT			WIN BACK	KOE	7800 日展	ACT						
	心能回憶劇場系列 VOL 3 出版之特	KONAMI	個格米定	AVG					643 made			23	2%			1
	M LLENNIUM FIRE	BANDAI	5800 日 版	STG		A.	<b>Q</b> DRF	EAMC	ZA	Т		200	<i>*</i> **			
99 <del>°</del>	DEV-CEREIGN	MED AWORKS	5800 日催	SLG		*	DILL	Z IIVIC	/2 X.D	1						
93 ÷	SON C 3D 其別書之城	SEGA PIONEER LDC	3800 日書	ACT ARPG			.03					1				
10	23					更	POWER STONE	CAPCOM	價格未定	ACT		40 E 0 E	BIOMOTOR UNITRON(質用)	nud.		
	AF A					1 100	orania di manana di m					89年2月	BIONOTOR UNITRON(SW)	SNX	優格未定	AVG
						_					1	12	23			
											7		16			1
TIV.	(A)						2				The state of the s					1
發售日寿	定 彈珠機俱樂部	1,8.C	價格未定	ETC		A. Carrier	人					1 2	08			
	DERBY STALLION	ACSI	伽格来定	SLG		99年1月14日	E-B tubo	NEO HOME & Company	0 5000 000	4000		Ma	~			
	英雄鄉舊 -THE SEVEN HEROES & CINDERELLA MONSTER MAKER 神聖七首	OMEGA SOFT NEC INTER CHANNEL	假格未定 8800 日間	SLG SLG		20年1月14日	Ref TURB SEGA RALLY 2	NEC HOME ELECTRONIC SEGA	S 5800 日間 5800 日間	ARPG RAC		發售日未定	NEO DERBY CHAMP(餐料)	SNK	價格未定	S_G
	MONSTER MAKER 神聖と音 WORTH WARS	NEC INTER CHANNEL ELF	<b>後800 日園</b> 便格未定	SLG RPG		1月21日	神體世界Evolution	STING	5800日間	RPG			PUZZLE BUBBLE SPECIAL(養福)	SNK	價格未定	PJZ
	神間人生的意味	GAINAX	便格未定	SLG		2月18日	■ POP'N MUSIC	KONAMI	5800 日順	ETC			PASSIVE SONAR(奮稱) POCKET CASINO 系列 NEO 21(奮稱)	SNK	個格未定 個格未定	SLG TAR
	<b>現斗器~戦平之地產-</b>	KONAMI	價格未定	ATC		o R oe n	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2		5800 日期	RAC			POCKET CASINO 系列 NEO DRAGONS WORLD(管理)		個格未定	TAB
	REQUIEM SUPER 301 S.Q.(誓名)	日本ARTO MEDIA 日本物産	價格未定 價格未定	不祥 SLG		Z H Z0 H	CLIMAX LANDERS REAL SOUND BLŻ LIGRET	SEGA WARP	5800 日祖 4800 日祖	RPG AVG			POCKET CASINO 系列 NEO BACCARA(整辆)	SNK	價格未定	TAB
	U.S. DRUG CHAMP (養名)	日本物産	個格未定 個格未定	RAC		2月	AERO DANCING Featuring Blue Impul	CRI	5800 日間	SLG			POCKET CASINO系列 NEO MYSTERY BONUS(情報)		價格未定	TAB
	<b>海鵬大作</b> 順	VING	價格未定	SLG			GetBass	SEGA	價格未定	SLG			POCKET培門系列 REAL BOUT 2(誓菁) POCKET格門系列 月華之劍土(奮菁)	SNK	價格未定 價格未定	FIG FIG
	"BACKGUINER 医腹沟具有骨一完結鎖一〔之後,腿向相天。"		5800 日曜	SLG		a Rahan	往北去 White Murrination	HUDSON	個格未定	ETC			METAL SLUG(暫利)	SNK	價格未定	STG
	制度-HIGH SCHOOL COUNTDOWN-	AROMA DAY FORCE	優格未定	SLG		3 月中旬 3 月	BLUE STINGER PUYO PUYO	SEGA COMPILE	5800 日蓋 價格未定	ACT PUZ	-Chan		週間四人打 到底也是高省	SNK	3500 日週	TAB
	START NG.ODYSSEY 1 START NG.ODYSSEY 2 度能戰爭 -	RAY FORCE RAY FORCE	價格未定 價格未定	SLG ACT		0 17	BUGGY HEAT	CSK	領格未定	RAC						· ·
趨	STARTING ODYSSEY 3 米尼利亞姆之靈觀	RAY FORCE	價格未定	RPG			DIGITAL 規馬新聞 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	6800日間	ETC			WON	IDER	CIM	AN
	七間秘密 新保之微笑	KOEI	7800 日面	ETC			合家數高關天球	SEGA	5800 日置	SPT			WOI	IDER	D W	UT A
100	D.TT	TODAY.				5.Я	* 'x * 、	CULTURE BRAIN	信が一と 價格来定	F.G		1	-			
_		ITEN	DO	64		371	■指名 整備)	NAXAT	養格素定	TAB			<b>1</b>			7
						6月	飛龍之拳列導 (質領 )	CULTURE BRAIN	價格米定	FIG		_				3
1000					8		ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT		100	R			
THE	M						大相撲 (衝脈)	BOTTOM UP	價格未定	SPT			M			3
99年1月1	5 E J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800 日間	SPG		·	2%					99年3月2年	職 GUN PEY (無線)	coto	1980日曜	PuZ
21 E	■任天常 ALL STAR 太衛門 SMASH BROTHERS	住天堂	\$800 E M	ETC	3	-0-3							電車 GOI (蓄削)	TAITO	3800 日面	SLG
3.96	■ SC 有株之産療説 Partort PROSA 提供機	CULTURE BRAIN	8480 日務	FIG									新日本職業摔角 門現去郷 暫務) WONDER STAD LIM 新報)	TOMMY	3980 日盤	SPT
950	Panist PROH 是我慢 ■後輩強語 2	B# TELNET PACK IN SOFT	機應素定 6800 日間	ETC SLG		╄-							WUNDER STAD GM 管例) 整行身不思識幾宮 (暫嗣)	NAMCO BANDAI	3800 日曜	SPT RPG
198	器 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	6800日間	SPT		9年春	THE KING OF FIGHTERS'98 (証明)	SMK	御後土中	EIC		3月中旬	信長之野建(新朝)	KOEI	4200 日面	SLG
3月4日	■夢觀域 性技器控制市帥	KOMAMI	7800 8 8	ACT	9		麻雀大會 2 Special	KOEI	價格未定 6800 日間	FIG TAB			PUYO PUYO 選 (養養)	BANDAI	3600 日園	PUZ
2 14	<b>■</b> 航空間後開発車棒球王 2	IMMAGINEER	6800 EI E	8PT			SHIENMU~沙水~	SEGA	領格未定	RPG		3月下旬		SAMMY	3800日書	TAB
	TOP GEAR OVERDRIVE 64 大相鎖 2	KEMCO BOTTOM UP	6980 日腰 價格未定	RAC SPT			SIDEKICK FORCE 2012	TAITO	侧格未定	STG			SD 真理 EMOTIONAL JAM DIGITAL MONSTER Ver WS (管稿)	BANDAI	3800 日画 個格未定	SLG SLG
4月	■ SHADOW GATE 64 ( 世帯 )	NAMCO	養養未定	不認			ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	個格未足 5900 日間	ARPG		4月上旬	上海 Pocket	SUNSOFT	3800日曜	PLZ
	爆 BOMBER MAN 2	HUOSON	價格未定	ACT			Web Mystery Littledream	PANTHER SOFTWARE	5800 日間 健格未定	未定 AVG		4月	去釣魚! (新期)	COCCONUTS JAPAN BITERTANNIENT	3800 日風	SPT
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION	BANDAI	價格未定	ACT			新州之聊兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE		STG		99 年春	元祖忍者查查丸 ■ CRUISE LAST STAND (書稿)	JALECO BANDA	価格未定 価格未定	ACT SLG
22	48						SEA MAN	VIVARIUM	價格未定	SLG		তত শংক্ষ	■ CRUISE EAST STAND (管理) ■ POCKET FIGHTER (數据)	BANDAI	銀行す立	RAC
**							FRAME GRIDE Speed Busters	FROM SOFTWARE UBI SOFT	價格未定 價格未定	STG			三國志 (看稱)	KOEI	價格未定	SLG
1							Speed Busters 虹色天使	JAPAN CORPORATION		RAC SLG			NICE SHOT (曹朝)	SAMMY	價格未定	SPT
	. 1				3 1 9	99 <del>4</del> 8	DINAMITE ROBOT	1	價格未定	ACT	7		RADAR GAME (管領) 古羅羅亞 (管視)	SAMMY NAMCO	價格未定 價格未定	TAB ACT
100			man d		1 8		兼受施 2	E DANISHIED DOUBLES	<b>信格未定</b>	STG	$F_{-1}$		子育 QUIZ MY ANGEL (振制)	NAMCO	價格水定 價格未定	ETC .
99年春	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	価格未定 価格未定	SLG ARPG	9		■ Brave Knight ■現例 X	PANTHER SOFTWARE ATLUS	概略未定 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	AVG			銀拳 (質別)	NAMCO	價格未定	FIG
展	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	價格未定	SPT			■ COOL BOARDERS (製稿)	WAVE SYSTEM	教格示宣	SPT			WAVE RAID (曹標)	BANDA	價格未定	群不
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG			J-LEAGUE 舒信職業除會	SEGA	價格未定	SLG			CHAOS GEAR (簡稱)	BANDA	價格未定	SLG (
	東況 Gr STABLE	KONAMI	信格未定	不算			枚葉原 電腦組	SEGA	價格未定	表定		13	1%			1
	實況 POWERFUL 排單 8 LAP LIMIT	KONAMI SETA	價格未定 價格未定	SPT			GEIST FORCE GIANT GRAM~全日本紹角 2 IN 日本表譜館~	SEGA SEGA	5800 日間	STG SPT		*	**			1
8	新世紀福音教士	BANDAI ,	復格未定	不詳			創設職業排球等	SEGA	價格未定	SLG		100				100
督	TONIC TROUBLE	UBISOFT	價格未定	不詳			電腦環境 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM		侧格未定	ASTG			San Die			
99 €		HUDSON	6800 FI III	SLG			Rayman X(IIIII)	UNI SOFT	情格多字 FROO FERM	ACT	1	1				,c
	MARIO GOLF 64( 管稿) FLY S MULATOR( 管稿)	任天堂 VIDEO SYSTEM	價格未定 價格未定	SPT SLG		42.	D 之食魚2	WARP	5800 日間	AVG			■ NEON GENESIS EVANGELION 保油新士 (作物)		保持する	SRPG
rado	23	. See STATEM	MINUTE.	000			德				, ,		FLASH- 数字之線人~(質術)	光文社	價格未定	SLG
1	16- I					1	TP CONTRACTOR						菊池秀行之 CARD BATTLE (晉興) ■ SPACE INVADER	光文社 SUNSOFT	価格未定 価格まさ	TAB
10,000	4.5					•							PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	構造水と	PLZ
- 1	12						火									
, 3	×						■ Fulant SHOOTING(惟名)	KONAAR	関係すぎ	STG		基	人			
	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC			MERCURIUS PRETTY		情格未定	SLG		100	12			
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG			MONSTER BREED		個格末定	SLG		100	27			
12		IMAGINEER	價格未定 網络主向	RPG			BIOHAZARD-CODE: Veronica		伽格未定	ACT		m. 5	延			
		IMAGINEER CULTURE BRAIN	價格未定 價格未定	RPG SPT			GRANDIA 2 脚树之三幢店		侧格未定 個株土中	RPG SLC						
		CULTURE BRAIN	6980 E III	TAB			MRACK 2 (質得)		價格未定 價格未定	SLG SLG			東京魔人學團符咒討錄 (雷陽)	ASMIX EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
		CULTURE BRAIN	價格未定	RAC			CARRIER(看名)		價格未定	AVG				DATA EAST	價格未定	SPT
N.		CULTURE BRAIN T&E SOFT	價格未定 價格未定	ACT PUZ			WARRZ (營務)		價格未定	RPG	i			BANPRESTO HUMAN	價格未定 價格未定	SLG AVG
			獲格末定 價格未定	RPG	1		<b>職勤戦士高速 (曹朝)</b> F-1( <b>首名</b> )		價格未定 價格未定	不詳 RAC				HUMAN	獲俗未定 價格未定	RAC
18	超級 DONKEY KONG(著名,640D專用)	任天堂	價格未定	ACT					调构水及 價格永定	SLG			職兼持角 (雷福)	HUMAN	價格未定	SPT
	卡比的 AIR RIDE (蓄名)	任天堂	價格未定	ACT	-		MARIONETTE HANDLER		價格未定	<b>不詳</b>			FAMISTAR (看稱)	NAMCO	價格未定	SPT





恐怖日:89年3月3日

製造商:BANDAI 遊戲類型:ACT

5800 H 售信

© AKIRA MIYASHITA / SHUEISHA · FUJI TV TOEI ANIMATION © BANDAI 1988

TEXT: 男塾一年生FUKUDA



相信有不少讀者已看過《魁!男塾》(TV版港譯《搏擊之男》)了,其突出的人物造型與世界觀實在太過「吸引」,令這套集攪笑及格鬥於一身的作品 曾一度熟起來,像劍桃太郎、J和江田島平八等人物雖未至家傳戶曉但仍記憶猶新,但各位又知不知道原來它曾經推出過紅白機的動作遊戲呢?

# 樣玩的啊?

這遊戲採用較傳統的橫向動作式操作,玩者可自由選用桃太郎等人作戰,在學校、森林和 山區等版圖裏三號生筆頭——大豪丸邪鬼的眾多部下會截擊各人,當打敗一定數目的嘍囉後就 能提升能力,以應付越來越強的敵人,基本上每章後段對手的實力都比先前的為強,故此開始 時便要不斷增強能力。每章都由4~5個部份所組成,各有駐守頭目需要對付,假若體力下降便 可藉着男塾名物「大鐘音|來聲援補充體力,此外有時還可救回被捉走的學生。





# 參戰的男塾·



◆攻擊力3/防禦力2/必殺技6

\_\_\_\_\_

在云云男塾一年生中不論武功抑或智謀都 過人一等,乃本故事的第一男主角,擅用刀技 與硬氣功,雖然過去背景全部都像謎一般,可 是他極重情義冷靜謹慎,誰人都對他敬重三 分;能力方面屬於平均型。 ■ 心殺技 硬氮功







# 搜源次

◆攻擊力1/防禦力3/必殺技3

表面上粗枝大葉的小鬍子,骨子裏卻比任 何一個人更有義氣,正所謂「上刀山落油鑊都在 所不辭」,為了調查兄長死亡的真正原因而毅然 就讀男塾;能力較偏向防禦型,最有用的當然 是其判定很強的小刀。 ■ 心殺技 武士刀突刺





# ◆攻擊力2/防禦力1/必殺技5

和桃太郎等人真是「不打不相識」,原為美 國學生的他因佩服桃的氣魄和友情而加入男 塾,自少便習西洋拳的J出拳以快、狠、辣見 稱,必殺技有馬赫拳、閃電拳、F.C.M.P.\*和S. H.P.\*\*等,屬速度型的傢伙。 ■ 必殺技 馬赫拳



# 虎丸龍沙

◆攻擊力2/防禦力2/必殺技2

原著中在「驚邏大四凶刹」桃正找尋出戰夥 伴時才出場的惡男,魯葬衝動大食成性,往往 為其他人帶來不少麻煩,雖然能力稍次但有時 卻會發揮潛把劣勢逆轉起來;特技是大放屁和 ■ 小殺技 猛虎大放原 打後手翻。



# "S.H.P. = Spiral Hurricane Punch



**適是四名勇士旅程的開** ,可先熟習一下操作要注意 的技巧,例如攻擊只能逐拳逐 腳使用不可連打, 因此最好趁 敵人行近時才按拳或按↑+A 來作直踢,記着要盡早替各人 提升一定程度的能力,否則在

F.C.M.P. = Flying Crush Megaton Punch



後半部便很難玩了。進入校舍後,只要進入房間便能得到校醫王大人的治療回 復體力,此外亦有需要向上跳躍的版面,至於會出現的頭目角色則有赤鬼、森 田、雷電和萬丸;若能直接KO雷電過關後他就會自願加入。



渦排後鏡頭就會-轉轉 到森林地帶,簡直無法相信世 上居然會有比人頭還要大的食 人魚·因此在過河時要加倍留 神,另外還要注意有老虎會從 叢林裏飛撲出來,這條河真是 非常恐怖呢…由於敵人實力已



強化不少,加上每關都要重新提升等級,使用大鐘音便顯得要更為謹慎,幸好 在續關時是會補滿大鐘音的。在這關出場的頭目有青鬼、獨眼鐵、飛燕和先 克,留意和飛燕戰鬥的版面是踏進後會不斷扣去體力的熔岩地帶。



這一關的難度較先前的更 為高,事關地面最底層的是會 不斷削去體力的岩石尖刺,加 上飛鷹和落石的干擾玩者很容 易會掉到尖刺上,如此不幸的 話就需要馬上轉換角色為J或桃 這兩名跳躍力較佳的人,否則



必死無疑;登場頭目有黑鬼、蝙翔鬼、月光和羅刹。

# 最終章 人間地獄

幾經辛苦終於來到最後一章了,敵人強度比以往的高出好幾倍,但最要



厅墜亦不用懼怕

命的莫過於非常狡猾的陷阱設 計,因為玩者會漸漸發現怎樣 行都是無盡循環的路,結果只 要掉進第二個隱形洞便能通 過;頭目角色有白鬼、迪諾男 爵、伊達臣人、影慶和最強的 大豪丸邪鬼。



-今期完~

# 精武門

# 序言 66666

在上期中抽者已經介紹過 SEGA 第二系列的異色對戰格鬥遊戲《FIGHTING VIPERS》,至於在今期「對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立·SEGA篇」最後一節中,抽者則揀來兩隻未被製作成系列的作品,而且他們無獨有偶,兩者亦是九六年立體對戰格鬥最頂峰的時候推出,也同時沒有再製作成續篇,到底原因何在呢?然而兩者又有否一些啟

發往後遊戲的地方呢?在今期中抽者會詳細為大家研究一下。



# 對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立·SEGA篇

# 由家庭轉移至業務的實驗作品—

# — 《SONIC THE FIGHTERS》



在九六年春,SEGA曾將自家享負盛名的動作遊戲《SONIC》,利用MODEL 2作為平台,以立體對戰格鬥的形式於業務用街機上登場。其中《SONIC THE FIGHTERS》是





繼《Virtua Fighter》和《FIGHTING VIPERS》後第三隻利用立體技術製作的對戰格鬥遊戲,雖然大家均是採用相同操作方法和遊戲概念,但是很明顯SEGA今次的着眼點與之前《Virtua Fighter kids》是有些相似,同樣是為實驗性作品,而且對像年齡層亦比較趨向未涉足過的玩者,希望可以依仗《SONIC》中深入民心的角色,去拉攏一批家庭用或不擅於對戰格鬥的玩者,所以大家不難看到《SONIC THE FIGHTERS》是以可愛、有趣和簡單為主。

雖然《SONIC THE FIGHTERS》明顯與以往取向不同,但是並不代表其一些啟發之處也沒有,假若説《FIGHTING VIPERS》是困獸之鬥形式的《Virtua Fighter》,那麼《SONIC THE FIGHTERS》相信可以算是《FIGHTING VIPERS》的改良版本吧!其實要數《SONIC THE FIGHTERS》的系統,基本只不過是繼承《FIGHTING VIPERS》一貫作風「速度感」和「爽快感」,但是後者就加入了很多原創和新嘗試的要素,令到遊戲亦大大提高,所以在日本方面遊戲亦獲得不俗的評價。





# 武器格鬥新體驗

# 《LAST BRONX東京番外地》

第四隻立體對戰格鬥作品《LAST BRONX東京番外地》緊隨《SONIC THE FIGHTERS》之後於九六年夏推出,遊戲同樣採用MODEL 2製作,然而遊戲今次最不同的地方,就是並非以拳蹴格鬥形式為主,而是採用與《GOLDEN AXE~THE DUEL~》同樣的武器格鬥形式進行,對於SEGA來說着實是一個頗新的嘗試。



可是《LAST BRONX東京番外地》也因為極注重畫面和 MOTION的表現,反而乏略了好像《FIGHTING VIPERS》和 《SONIC THE FIGHTERS》等勇於嘗試的系統,所以作品很 難利用遊戲性這點去吸引支持者,因此遊戲亦並未造成極大 的迴響。



© SEGA 1996

參考文獻:《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》(新聲社)

第三十一回

# 超級機械人大戰的世界

by HAJIME少尉

罪過罪過,之前為大家介紹《機戰》系列故事時,竟然在寫完《完結篇》之後便接上了原定作為《機戰》系列最後一篇的解謎篇,完全忘記了《魔装機神 第二章》的存在!好了,廢話少説,現在就為大家送上這個發生於「第四次」、「完結篇」之後的外傳故事吧!

# 《超級機械人大戰外傳 魔裝機神 THE LORD OF ELEMENTAL 第二章》

自追著白河愁到地上世界,已過了兩年的日子,經過三場大戰(第 二次、第三次、第四次/完結篇)之後,安藤正樹等四位魔裝機神駕駛者 與琉彌(リューネ)一同回到地下世界拉傑斯中。

回到地下世界的各人終可享受到短暫的和平日子,然而由於正樹不將義妹普莉絲雅當成戰力之一,爭吵過後普莉絲雅(プレシア) 憤然駕著魔裝機迪亞保羅(DIABLO) 「離家出走」! 各人隨即四出尋找,但始終不見其蹤影;原來失意的她獨自一人駕著魔裝機閒逛,誤闖入鄰國巴岡尼亞境內,還驚動了邊境警備隊。本來有鬼隊長之稱的志朗(ジノ)見誤入國境者只是一名年僅12歲的女孩,叫她回國也就罷了。可是普莉絲雅卻不想就這樣回去正樹那裏,於是便跟著志朗到他那裡暫住一陣子……(嘩! 大危機,這傢伙不是……)而來慢了一步的正樹只見一班巴岡尼亞的國境警備隊,向他們查問又不得要領,礙於兩國的互不侵犯條約,也不宜在此大動干戈(當然,玩者其實是可以選擇大打出手的……),正樹十行人只好先行離去。

商議過後,蒂迪(テュッティ)建議聯絡正樹義父劍王西奧路多的好友,在巴岡尼亞任軍隊劍術指導,世界劍術大會三連霸的劍聖舒梅爾(シュメル)來幫忙,相信以他的人望應該可以找出普莉絲雅的下落的。於是一行人隨即以「遊客」身份進入巴岡尼亞境內,拜訪傳說中的劍聖。在那裏一行人遇上了自稱劍聖弟子的少女羅莎莉,一輪擾攘之後,終於自劍聖口中得知普莉絲雅現在其弟子志朗的

保護(?)下,經聯絡後,義兄妹終於冰釋前嫌,重聚在一起的眾人道過謝欲離去之際,一名相貌奇醜的老人帶同大批兵馬(…不,是魔裝機才對……)包圍大宅,儘管不知他與萊茵古蘭王國有何仇怨,但這瘋瘋癲癲癲的傢伙明顯是衝著各人(的魔裝機)而來的,而且就是劍聖跟志朗出面還是不肯賣帳,迫於無奈之下,各人唯有將名叫謝殊的這個老傢伙打倒。本來這樣弄破了入境時封上的武器封條是要付鉅額罰款的,幸好得舒梅

爾的親筆信解釋方能順利通過,不過這個在200年前獨立的小國為 甚麼會任用謝殊此等危險人物當國防大臣?還有正 樹的大師兄芬古(ファンク)為何會成為謝殊的手

下?他又為何對正樹充滿敵意?

在滿腹疑惑下,與雪迪特雅斯連合接壤的邊境又傳來侵犯領土的事件,難道是自之前的入侵被打退後(詳見EX及第一章),又想展開新一輪侵略行動?將來犯者擊退之後,始發現它們是為追捕羅東尼(口ド二一)等人而來的……到底這個唯恐天下不亂的新興軍事大國

是怎麼一回事?而在之前一直養病的溫蒂妮終於康復,再度與正樹一行 人共同行動。「正樹的戀人(自稱)」琉彌亦對這位29歲,不但是魔裝機神

> 設計者的天才煉金術士兼大美人,而 且還是正樹初戀(?)對象的「情 敵」很在意……

由於有感自己實力的不足(大概是經歷過《第4次》 /《完結篇》的原故吧?), 炎龍展開了嚴格的修行,終於練成必殺技「火風青雲 劍」,而其它魔裝機操者在他的 影響下亦作出修行,習得各自的必 殺技。

而除了力量上的提升之外,在 經歷過自謝殊手中救回被催眠的羅 莎莉、讓誤將正樹等人當作軾君仇 人的大師兄芬古認清事件的真相、 與第17部魔裝機伊斯曼奴(イスマ

イル) 交戰,並將溫蒂妮自死去姊姊的怨念中解放出來等事之後,各人的 心智與精神也和他們的力量一同增長;直至粉碎雪迪特雅斯連合的野心,制止草菅人命的謝殊那無意義的報復,最後,與白河愁一起,將借 破壞神之力復活的魔神官羅素與真.拿古祖特(真.ナグツァート)消滅……

不管預言是如何,不是為了世上任何一國,而是為了人類未來而戰 的年輕人們將把傳說延續下去……

由於篇幅關係,實在有點虎頭蛇尾,有很多細部都沒能説清楚,例如説關西腔的大叔羅東尼、雙重性格的美少女艾莉絲(エリス)等等…… 作為動畫化呼聲最高的一作,也是公認在系統和故事上都相當傑出的一作,只能説句抱歉了!下期如無意外將是《機戰》系列主題的最終回,大家千萬不要錯過啊!

# 參考資料:

魔裝機神必勝攻略法

The History of Super Robot Wars

全Super Robot大戰大百科

全Super Robot大戰2大百科

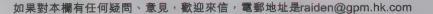
全Super Robot大戰SERIES大百科

Super Robot大戰大圖鑑

網頁: SUPER ROBOT WAR DATA BASE

網頁: 魔裝機神PERFECT DATA-BASE

© ウインキーソフト © BANPRESTO 1996



# **PlayStation**

# 1月14日



**BASS LANDING** ASCII SLG 6800 日圓 **BASS LANDING** (連釣魚手掣版) ASCII SLG

9990 日圓



ATHLETICS大運動 會GTO INCREMENT P RAC 5800 日圓



'CINEMA英會話系列Vol. 1 不要去天國,爸爸" SUCCESS 6800 日圓 ETC



SCE RPG 5800 日圓



成為魔法使的方法 TGL ARPG 6800 日圓



BACKGAMMON **ALTRON** TAB 5800 日圓



DEEP FREEZE SAMMY AVG 5800 日圓



做吧! GAME CENTRE 翔冰社 SLG 5800 日圓



MASIYA BEST LANGRISSER I & II MASIYA 2800 日圓



封神領域 Eretzvaju vuKE'S ACT 5800 日圓

# 1月21日



BATTLE 昆虫傳 JALECO ACT 5800 日圓



SNOW BOARD KIDS PLUS **ALTUS** SPT 5800 日圓

# Now **Printing**

水滸傳 天命之誓 KOELTHE BEST) KOEL SLG 2800 日圓



快刀亂麻雅 **IMADIO** SLG 5800 日圓 快刀亂麻 雅 (限定版) **IMADIÓ** SLG ● 7800 日圓

# Now **Printing**

**ANGELIQUE** SPECIAL(KOEI THE BEST) KOEI SLG 2800 日圓



去吧 FLY FISHING VICTOR SOFT 5800 日圓



6800 日圓

美少女夢工場GO!GO!公主 NINELIVES SLG 5800 日圓

# SATURN 1月14日



鬥龍傳説ERAN DOLL KAMATER AN FIG 5800 日圓



6800 日圓

# COMING

# FINAL FANTASY 精選集

SQUARE宣佈於今年3月11日推出FINAL FANTASY精選集一《FINAL FANTASY COLLECTION》,當中主要收錄了三隻超級任天堂時代的作品:《FINAL FANTASY IV》、《FINAL FANTASY V》及《FINAL FANTASY VI》。今次的PlayStation版本除了將超級任天堂版本的內容作完全移植外,更改良了遊戲畫面的質素及效果。此外,SQUARE亦特別重新製作該三隻作品的OPENING及ENDING;在利用了PlayStation的多邊形機能下,相信一定會予人一份全新的感覺。

另外,SQUARE亦為此遊戲推出限定版,售價為8800日圓,當中更隨遊戲 附上由天野喜考設計背景的時鐘一部。至於普通版的售價,則大約為6800日圓。











(FINAL FANTASY V)



■ (FINAL FANTASY VI)



■限定版所附送的時鐘。

# 睦行鳥最新系列



■《陸行鳥RACING~幻界 之道路~》。

繼《FF》系列之後,SQUARE將於今年3月18 日推出《陸行鳥RACING~幻界之道路~》。這隻 RAC遊戲同樣是以陸行鳥為主角,而當中除了設有 「STORY MODE」外,更特別增加了一個 「PARAMETER EDIT」機能,讓大家可以利用於 「STORY MODE」中所獲得的PARAMETER



■ [PARAMETER EDIT] 機能

POINT來增加陸 行鳥的能力值。 預計遊戲的售價 約為5800日圓, 亦會對應Dual Shock手製。

# PlayStation 最新戀愛 AVG 遊戲





由KID製作的最新戀愛AVG遊戲一《光輝季節》,將會預定於今年4月發售。故事內容主要是講述一位高校二年級學生一折原浩平,在11月尾至12月期間與7位少女所發生的愛情故事。遊戲中,特別邀請了不少有名的聲優參與演出,當中包括:橫山智佐、今井由香等等。遊戲售價暫定為6800日圓,而在限定版中更會附送一隻Special Disk。

# 音樂旋風吹至 PlayStation

KONAMI宣佈決定為業務用遊戲《DANCE! DANCE! REVOLUTION》推出Playstation版本,而且更會特別為此遊戲製作一款專用控制器。大家都知道此遊戲主要是要求玩者跟隨指示及音樂節奏,用腳踏到特設的踏板上,故此相信此專用控制器仍會參照業務用版本的設計。雖然有關控制器的資料仍未有公佈,不過遊戲及控制器則會預定於今年春天發售。



# 電話・其之二

積奇:「嘩,我個電話呢!」然後他立即望着AGENT ● X

GLEN:「喂,唔關我事嚟,唔信你問下非洲吖。」 非洲:「係呀,唔關佢事嚟,KOTARO叫我唔好講話係佢收埋嚟。」

KOTARO頓時被擺上枱 KOTARO:「非洲,我同你無仇無怨,你做乜咁害我,好我哋攬住 一齊死。」佢個樣好似超堅定

積奇:「做得好呀!」

KOTARO:「MIRCO CABIN會喺4月推出一隻叫做《DRAGON MONEY》嘅TABLE GAME,售價會係5800日圓,仲可以4個人一齊玩,隻GAME同一般嘅大富翁差唔多,不過就加多咗一啲育成要素,遊戲一共有5版,每一版都會有一條龍,條龍就係每一版嘅BOSS,只要玩者完成了特定的條件就會出現,打低佢之後就可以得到巨額獎金...」

積奇:「好似同個電話冇乜關係喎?」

KOTARO:「診吓啦,有關係嘅,轉頭搵你,我哋行開一陣。」原來 KOTARO點人都有一手。

積奇: [...] 佢好似聽到自己個電話響

積奇:「唔,個電話竟然喺我個BAG入面」此時其他人已經笑到抽筋



# SOUARE 新作

《RACING LAGOON》是SQUARE最新公佈的遊戲,遊戲的舞台是1999年的 橫濱,故事是説主角-赤碕翔要挑戰傳説中的「橫濱最速」這一個記錄,遊戲跟時 下的賽車遊戲一樣都可以TUNE車,也可以在城市在收集情報,說起來真的很像一 個賽車遊戲,但這竟然是一個RPG遊戲,玩者有時候可以在指定的地方發生 EVENT,接着便會進入戰鬥畫面,戰鬥是以賽車來決定勝負。推出日期暫定會是 99年春,而暫時詳細資料仍是未定。

















■ 《RACING LAGOON》的 CG畫面充滿着真實感

# 月華長征團

話説新年期間會有一個名叫《月華長征團》的組織成立,並揚言要遠征日 本,證明中國武術偉大的地方。

「我哋要用李烈火證明中國武術的博大精深,並非東亞病夫,就好似當年 成吉思汗遠征歐洲一樣,中國人絕對唔會揸流攤!!」紅組員說道。

「話時話嚟緊2月25日,KOEI預定會於PS上推出歷史模擬遊戲《成吉思汗 ~蒼狼與白牝鹿IV~》,暫定7800日圓,最多可供8人同時遊戲」藍組員説

綠組員:「呀,遊戲最有趣嘅地方就算可以選擇後繼,玩者可以選出

妃嬪然後跟她製造下一代,唔同妃嬪會影響BB長大了之後

的能力值的。」 白組員:「直衛示源超正!」

■ 《成吉思汗~蒼狼與白牝鹿IV~》

# 呼較客氣

非洲:「哎吔,哩次死喇,我仲有無數稿呀!」

積奇:「你仲有啲乜嘢,講嚟聽吓啦。」

非洲:「我首先就有一隻《厲害傳説》,係KSS出嘅SLG,隻GAME係 養一班相撲手,要訓練佢哋,GAME 面可以用到各種ITEM 嚟增加角色嘅能力,有咗一定水準之後就去比賽,以橫綱為目 標,隻GAME暫定3月出,價格未定,可以雙打。呀,係PS GAME嚟架...」

積奇:「啊,好簡單啫...」

非洲:「THANK YOU你呀,隻GMAE做一PAGE咋,拜託哂!」

積奇:「唔駛客氣,我都冇話幫你做。」







■ (厲害傳說)

# Dreamcast 遊戲最

KOEI宣佈其首隻為Dreamcast開發的遊戲名為《麻雀大會 II SPECIAL》。

這隻曾經於96年推出過Sega Saturn 及PlayStation版的遊戲,其最大的特 色在於當中登場人物主要是大家熟悉 的歷史或故事名人,如:孔子、豐臣 秀吉、一休、水戶黃門、關羽、灰姑 娘等等。遊戲預定於今年3月4日推 出,而售價則為6800日圓。





■《麻雀大會 II SPECIAL》

另外,由JAPAN CORPORATION開發的戀愛育成遊戲《虹色天使》,則公佈 了最新的資料及人物圖片。遊戲故事主要講述玩者是一名軍隊教官,並負責訓練 7名少女,以對抗邪惡的帝國軍,故遊戲將集合了戀愛、育成及戰鬥三種要素。另 外,遊戲亦對應了VMS機能,而玩者則可以與友人交換遊戲資料。遊戲預計於今 年發售,而售價則仍未確定。







《任性桃天使》這一隻「互動動畫冒險遊戲」將會推出續篇,並名為《任性桃 天使II~TEARS OF EDEN~》,這一集將會繼承以往的系統,故事發生開始上 一集完了的3個月之後,這一集中遊戲會分為「世界樹編」和「龍宮城編」這兩個 故事,還有這一集出現的機械會比上集多了不少,提高遊戲科幻的感覺。遊戲 的容量會是3 CD,價格未定,暫定於99年春推出。









■《任性桃天使II~TEARS OF EDEN~》

© JAPAN CORPORATION © KID 1999 © SQUARE 1999 © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

© 1998 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED CHARACTER/(c)KONAMI,KYOTO ANIMATION ©1999 KSS ©1999 MIRCO CABIN CORP. ©1999 E.O.IMAGINATION INC. "遊戲圖片屬開發中畫面

# 天草四郎 時貞矛盾的

「所有鎖碎的事加起上來」這一句我曾經説 得十分對,2+2並不比1+1+1+1煩,所有連續加 起上來的話,後果的確比2+2來得更加難應付, 我算是完全崩潰了嗎?不知道,只知現時的我很 多東西要想。我開始覺得家中的親人老了,就連 媽媽的樣子也十分憔悴,究竟是時間過得很快, **還是我自己的生活比較急速呢?想不了,亦不願** 再想, 還是讓自己漸漸適應吧。

FROM: AMAKUSASHIRO TOKISADA

# 似是而非•非洲

突然傳來一陣熟悉的香氣,那一種香水的味道十分清香, 好像是BULGARI。從前筆者認識一個人,那人也是用這一種香水的,不過香水不是塗在皮膚上,而是淺淺的渗在衣服中,這淡 淡的香味給我的感覺是十分輕鬆舒服的,我真的很享受那一種香 氣,以前每一次我打開衣櫃我都會嗅到。但是現在我卻怕衣櫃內 的香氣會消失,所以我把衣櫃的門緊緊的關上,希望可以把那一 些味道保留多一會。今天所嗅到的香氣卻使筆者眼前的景象模糊 了片刻,接着在眼眶的淚水終於忍不住掉了下來

公司來了一位新同事,希望你工作愉快吧! PS:P仔, 遲點回信給你。

# 古拉拉 B「慈悲之心,不仁之 仁」編者話

- \*黑白正邪善惡是非,都是相對的,沒有邪又怎知有正呢?
- \*想了一整夜,終於明白了一點點自己的使命,可以繼續向前走
- , 自己被騙了,選騙了人,實在不好受。 \*看見老父的店子,亦難逃經濟低迷影響厄運,是時候長大了 \*片集雖然無稽,但是道理非全無:「若世間一旦陷入般若地獄,
- 就讓大日如來淨世呪,來滅世重生」我要如果才可以消滅自己? \*終於能放下一己私慾,將寄生在小健健電腦上的ICQ完全消滅 在這裏向大家説句對不起。
- \*要放棄,談何容易?但是太累了……

## 變得無言的 MS 話——

- ◆在日本讀書的好同學竟然能在高田明美的個人展中, 取得抽選大獎,真的可惡!不過心想:所有大獎都被香 港人取去,日本人沒有那份兒,哈哈!他們都有今日 ,等他們時常都將些好東西只限於日本國內才可應 墓,抵死!
- ◆ MS 突然想起一個有趣的故事

從前有條小村落,裏面有三家生果店,其中有一家生果 店特別有名氣,但其價格比起兩家貴,而另外兩家生果 店則沒有甚麼名氣,價格較平,不過貨品當然比較差。 -天消費者 A 在兩家沒有甚麼名氣的生果店買生果:

消費者A:「我想要六個新鮮的橙。」 店員A:「好啦!多謝十元。」

當消費者A吃完這些橙後,有如死去活來,因為真在太 難吃了,結果他決定到名氣較高的生果店買橙。

「我想要六個新鮮的橙。 消費者A:

店員 B: 「我們的蘋果很新鮮! 不如要蘋果啦!」

「我都是想要六個新鮮的橙。」 店員B:「我們還有菠蘿啦!香蕉啦!芒果啦!全部都超 級新鮮。」

消費者 A:「………。」

若你是消費者A的話,你又會點睇?

◆唔···筆者的《TALES OF PHANTASIA》攻略比較慢, 可能是之前勞動過多,敬請見諒!

# 山寺良牙的感慨說話

本人最近在某期《週刊FAMI通》及遊戲《艾莉工作室》 中看到以下的話……

《週刊 FAMI 通》

昼間誰もいなく、夜は混雑の編集部。これではイカンと、 1 1 時出社厳守の通達。遅刻するとスゴイ罰則が待つ。

日間一個人也沒有,夜晚就非常混亂的編輯部。這是絕 不容許的,於是便通達「以後一定要早上11時上工」,遲到 的話便會有極嚴重的處罰。 《サ莉工作室》

初めは誰も無力だった。不死の勇者も、高名なる錬金術士 も、王室料理人も初めは何の力もないごく普通の人間だった

だが、彼らは誰より轟も夢や希望を強く抱き、追い続け

だからこそ世に名を轟かすほどの存在になれたのだ。 夢は、追いかけていればいつか必ず叶うものなのだから

譯文

在最初,任何人也是一位無能力的人。 無論是不死的勇者、出名的鍊金術士、王室廚師,在最 初也只是一位沒有任何能力的普通人。

不過,他們比任何人更加抱著極強的夢想及希望,去達 成他們的理想。

亦因此,他們才能令世人轟動般的存在。 夢想 (理想),只要去努力去追尋的話,總有一天會實現。

## AGENT X'S FILE EPISODE NO.:7-X02

當決定好了後,就要義無反顧,努力向前衝吧!

近來天氣終於變得寒冷,這……就是冬天?! 看新聞時發現有 10 位人士因天氣寒冷而死,如 果各位家中是有老人家的話,便要多加小心照顧!

繼「堅定特訓」後,新一輪的任務將會是一「耐 力特訓!!!

## 就要進入地獄的積奇話

很快就可以享受一連串的新年假期了,可是在此之 前相信非要進入地獄一次不可,日本就在眼前,不知我們會抱著甚麼身驅前往呢?另外 My friend 小健的仙遊,這 會是另一個地獄的開始嗎?近日在夢中常常夢見已故的貓 咪,睡醒後的感覺十分難受,噢!李西西……

P.S. My friend 犬記的嗜好是裏切。

# 失望的怪傑:

本想在這個星期玩筆者最期待的 DC 作品《SEGA RALLY 2》,但因為它再次延 期,而令到筆者很失望。但想深一層,這都 是開發人員希望讓玩者能玩到一個完善的 DC 第一個網上對戰遊戲,所以筆者都會繼 續等下去。

筆者在這一個月都覺得很悶、很悶! 因為這個月來並沒有很多筆者想看的漫畫推 出,現在只好希望它們快點一點,否則筆者 一定會悶死。

## 吃洋桃的米奇

◆上星期怪傑帶來了幾個由他的家人 在元朗以有機栽種法種植的洋桃給大家 雖然賣相不是很好,但味道甘甜可口,平 時不太喜歡洋桃的米奇也一口氣吃了兩 個。剛巧老媽子也從街市買來幾個貴價洋 桃、相比之下、還是喜歡元朗特產。謝謝

◆新年前老媽替米奇家大掃除。 OH! MY GOD! 家是整齊了不少,不過書 架卻變得異常陌生。

- ◆最近為了幾張海報的問題忙得頭暈 轉向,大廠的要求果然非同凡嚮。所以, 今期書還是無法為大家公布好消息。算了 吧,過年前米奇一定會向大家作出F級疲
- ◆這個星期來了一位新同事 CHRISTINE 小姐,她是負責替《遊戲誌》 搞形象的。日後米奇會不會需要電電髮 呢?無論如何,歡迎歡迎。

# J&J 戰記特別篇:

◆最強的對手突然出現,雖然對方的經驗值比自己高, 但在下是不會就此認輸的,雖說對手只有20天介動時間,但因為在20天內有無限制的行動力,因此仍不可掉以輕心。
◆因為很多錯綜複雜的原因,在下今年似乎會在很勉強

的狀態下到日本過新年,雖然過年到日本玩是早就有打算的, 但原本預計有的現在沒有了.

## KOTARO

『世界原是不平等,而人生在世的責任就是要將不 平等狀況扭轉!』

可是,拙者萬料不到原來持有這種想法的人也會 遭受白眼…

假若滿懷熱誠,又何須歪曲事實呢?

# 致 各位同事

在元旦那天的會議,小弟因遲到而無法令會議如時進行,謹在此深表歉 意。本人不是一個喜歡推卸責任的人,若有得罪請大家多多包涵。對不起!

P.S. 即使付出了幾多努力, 結果仍是一樣的…

福田謹上

# 赤目黑龍話「對不起!」不是萬能的

- ◆啊~~原來一句「對不起!」便可以推御所有的責任了,原來真是如此的簡單。不過,有 一種人真是如此的,先前,黑龍正被這個「沒有責任心」的人的「戲言」所愚弄,現在,這 人又再一次的重施故技,不過,這次的受害者便是全公司的人了,嘩!足足5個小時!全公 司為了這個人而遲了5小時開會,真是活該! (如果盡咗力都要遲5個小時便真是盡力
- ◆唉·····今次真係唔得佢死,因為本來非常想玩的《BRAVE SAGA》原來如此不濟,真是
- 令黑龍大跌眼鏡,幸好還未出手購買,否則便真是「破財」了! ◆《我和疆屍有個約會》完結了,真是捨不得馬小玲的短裙、王珍珍的清純……唔知幾時會 重播呢?
- ◆原來《ZERO 3》真係咁好玩嘅,尤其是黑龍最鐘愛嘅 BLANKA 又再一次復活了,哈! 哈!哈!

# 小健健的牛角尖與雞翼尖

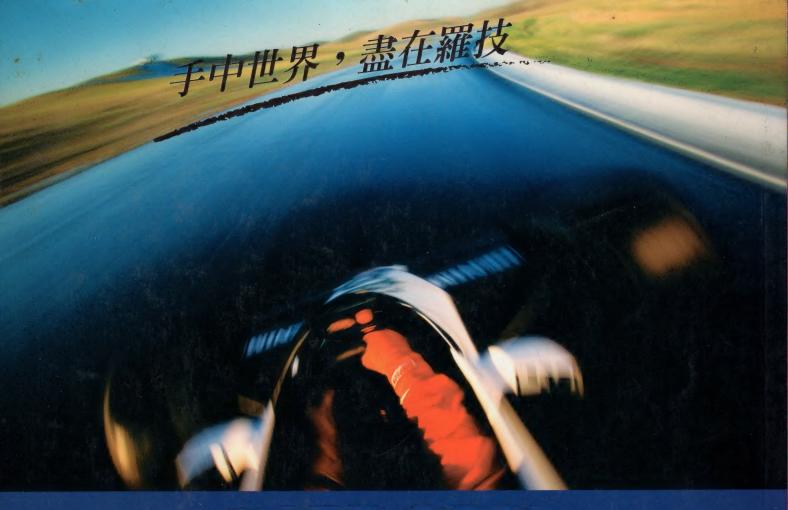
某天跟住AGENT跑去買平東西。噢,見到我想買很久的《蘇菲的世界》喲。嘿嘿 -百二十塊錢就有交易!! 比起商務平了四十塊錢!! 足以去新仔吃頓晚飯啊。更何況新仔 的晚飯由以前的三十七塊錢,減到去三十三塊。而且款式更有四十多款之多

我也不知道自己為何會很想買這本書,它好像是說一個叫蘇菲的女孩子,某天接連收 名好像是哲學家寫的信,跟她説些似是而非的哲學問題,有時還會跟她捉捉迷藏。書評 説這是一本西方哲學的入門書云云。

看着看着,蘇菲收到的第一封信,原來只有三個字,就是「你是誰?」WELL,好一 個看似簡單,其實又蠻深的問題。好像有次我望住鏡子刷牙,突然之間覺得鏡中那個傢伙很 陌生,亦很難相信我每天就是掛住這幅樣子去生活。每個人就是見到這個樣子,就等於見到 我。「噢,原來我就是這樣子的嗎?不是吧~~。」這是心中提出的問題。既然這幅樣子是 代表我的話,為何我會對它這麼陌生?是由於我見自己的樣子,是比見到其他人的樣子之機 會還少?呀,所以就連自己是怎麼樣也忘記了。如果我換了另一幅樣子,然而還是保留住自 己的心靈,那麼我還會是我嗎?「我」的定義,是在於自己對自己的確認,還是別人對自己

WELL,以前我發現自己提出這些問題,還以為自己在鑽牛角尖,在想些無謂東西想過了頭。(的確又真是幾無謂~~)不過後來才發現,很多哲學家想的東西比我更無謂、更 鑽牛角尖~~。相比起來,我鑽的只不過是隻雞翼尖罷了。





# 放肆狂野 盡情操控

羅技力回饋天駒 WingMan FORMULA FORCE

> 羅技新款電腦遊戲賽車方向盤,提供高速 平滑駕馭的新標準

WingMan® Formula® Force

採用創新的 I-FORCE® 力回饋

技術,獨特的線傳動技術,真切細

腻的傳達各種振動,尤其在激烈的車賽行進中,您將體會更真實、更平順的 力回饋效果。有了羅技力回饋天駒,享受終極駕馭快感,不必再碰運氣了!

歡迎上網http://www.logitech.com

羅技電子股份有限公司 營銷處 台北市八德路四段 123 號 6F 之 4 Tel:886-2-27466601 Fax:886-2-27621943 恒昌電子有限公司 LONGRAND ELECTRONICS LIMITED 荃灣海盛路9號有線電視大樓22樓4室 Tel:852-2498-6928 Fax:852-2402-1918 陳列室:

銅鑼灣告土打道 311 號皇室堡 1211-12 室 Tel:852-2577-0919 Fax:852-2577-0920

LW/9812/1/000

